Mode d' emploi
Handleiding





Hegener + Glaser AG

Avant-propos

Cher ami du jeu d'échecs

Nous vous félicitons pour l'achat de votre nouveau *Mephisto Vancouver*.

Le logiciel *Vancouver* est un perfectionnement du fameux programme *Lyon*, qui a à nouveau permis à *Mephisto* de remporter le championnat du monde à Vancouver, ceci pour la huitième fois consécutive. Le fameux programmeur britannique Richard Lang a donc encore une fois réussi à améliorer considérablement son programme.

Le logiciel *Vancouver*, qui dispose maintenant de 256 Koctets de mémoire programme, a été amélioré en ce qui concerne les points suivants:

Tout d'abord, la bibliothèque des ouvertures a été élargie de presque 50%, elle comprend maintenant plus de 150'000 demi-coups avec plus de 17'000 variantes. Elle contient maintenant surtout des débuts énergiques qui mettent mieux en valeur la force du programme (tactique dans les positions ouvertes). *Mephisto Vancouver* joue donc des variantes plus animées que ses prédécesseurs.

Ensuite, nous avons procédé à des améliorations au niveau de la stratégie. Certaines structures de pions ont été perfectionnées, de même que le contrôle du centre. Par conséquent on peut dire que *Mephisto Vancouver* a un meilleur jeu positionnel.

Une autre amélioration réside dans la connaisance des finales de pions. Le logiciel *Vancouver* reconnait immédiatement un jeu de pions perdu et évitera donc une finale de pions s'il dispose d'un avantage matériel. Inversement, *Mephisto Vancouver* profitera immédiatement de sa supériorité matérielle pour conclure en gagnent avec une finale de pions.

Ce qui est tout nouveau est que vous avez maintenant le choix entre 6 bibliothèques différentes d'ouvertures, chacune d'entre elles possédant aussi bien un réglage de tournoi qu'un réglage aléatoire. Pour les parties contre un adversaire humain, nous avons prévu la bibliothèque HUMAIN. Il existe également une bibliothèque spéciale pour les parties éclair (BLITZ). Préférez-vous que *Mephisto Vancouver* joue des débuts modernes ou plutôt classiques, choisissez donc entre MODERNE et CLASS. Pour les amateurs nous avons prévu une bibliothèque GAMBIT, qui fera que *Mephisto* ne joue pratiquement plus que des variantes avec gambit. Finalement, il existe une grande bibliothèque, NORMAL.

D'autre part, le programme Vancouver est devenu encore plus modifiable par l'utilisateur. Vous pouvez ainsi faire varier le valeur de chaque pièce entre 50% et 150%. Même la sélectivité peut maintenant être ajusteé, de 0 à 12 demi-coups.

Nous sommes heureux de pouvoir vous offrir le programme d'échecs le plus puissant qui soit au monde. C'est dans ce sens que nous vous souhaitons beaucoup d'heures agréables en compagnie de votre «puissant» adversaire de jeu.

Votre

équipe *Mephisto*

Hegener + Glaser SA, Munich

Table des matières

1 Introduction

Le nouveau programme *Mephisto Vancouver* n'est pas seulement très puissant, il dispose également d'un grand nombre d'options spéciales, dignes d'un programme champion du monde. Etant donné qu'un grand nombre de fonctions disponibles risque souvent de provoquer un manque de clarté, le système de dialogue a été conçu de telle manière à ce qu'une fois que vous ayez compris le principe, la majorité des fonctions s'expliquent d'elle-mêmes. Il n'est donc plus nécessaire d'apprendre par coeur des combinaisons de touches plutôt confuses. Par contre, ce système demande à ce que vous vous familiarisiez d'abord avec son principe de fonctionnement. Même si vous êtes tentés de «démarrer» tout de suite, nous vous conseillons absolument de lire attentivement les pages qui suivent. Cet effort unique sera payant dans la mesure où vous serez rapidement capables d'utiliser sans peine toutes les fonctions du programme *Mephisto Vancouver*.

1.1 Structure de ce manuel d'utilisation

Le but de ce manuel d'utilisation est de vous initier à l'utilisation du *Mephisto Vancouver* en expliquant en détail toutes les fonctions de l'appareil. Cela ne joue pas de rôle que vous soyez un débutant dans le jeu d'échecs ou que vous disposiez déjà d'expérience avec d'autres ordinateurs d'échecs.

De toute façon, vous devriez étudier en détail cette première partie (introduction) avant de jouer une partie d'échecs. Vous devriez l'étudier en vous servant de votre ordinateur et jouer chaque exemple tel qu'il est décrit dans le manuel. Il s'agit là de la meilleure méthode pour vous familiarisez avec le principe de base de la manipulation du *Mephisto Vancouver*.

Ce principe de fonctionnement est semblable à celui des modèles précurseurs du programme *Vancouver* (*Mephisto Almeria*, *Mephisto Portorose* et *Mephisto Lyon*). Au cas où vous auriez déjà utilisé un des ces appareils, vous pouvez sauter ce chapitre.

Dans la deuxième partie nous allons expliquer toutes les fonctions du *Mephisto Vancouver*. Pour cela, il est nécessaire de connaître le système de dialogue que nous avons présenté dans la première partie. Les chapitres de la deuxième partie traitent chacun un sujet séparé. Vous ne devez pas étudier chaque fonction séparément, il vous suffit d'étudier les chapitres qui vous intéressent pour l'instant.

La troisième partie contient des conseils pratiques pour une utilisation optimale de *Mephisto*. Elle regroupe également un résumé de tous les réglages, des indications concernant les sources d'erreur possibles ainsi que les données techniques.

Lorsque dans ce texte nous nous référons à l'affichage de l'ordinateur, nous utiliserons une écriture spéciale qui est la suivante: AFFICHAGE.

Les touches de commande seront toujours représentées par leur symbole: ⇧ , ⇒ , ⇩ , ⇐ ENT (verte) et CL (rouge).

1.2 Description du matériel livré

1.2.1 L'échiquier à capteurs

Le logiciel *Mephisto Vancouver* est disponible aussi bien sous forme de jeu de modules séparé permettant d'équiper ultérieurement les ordinateurs d'échecs modulaires

Mephisto que sous forme d'appareil complet (se composant de l'échiquier à capteurs et du jeu de modules).

Que vous ayez fait l'acquisition d'un appareil neuf ou que vous équipiez votre appareil existant avec le jeu de modules n'a aucune influence sur la force de jeu, le mode de fonctionnement ou le maniement.

Il existe deux versions du programme *Vancouver*, identiques au niveau des fonctions disponibles, mais qui se distinguent par leur rapidité de calcul et donc par leur force de jeu. Il s'agit des modèles *Mephisto Vancouver 16 bits* et *Mephisto Vancouver 32 bits*.

Il existe 4 ordinateurs modulaires dans la famille des ordinateurs d'échecs *Mephisto*, à savoir *Mephisto Modular, Exclusive, München* et *Bavaria*. Chacun des deux jeux de modules (16 bits ou 32 bits) peut être utilisé avec n'importe quel échiquier. Le module qui équipait précédemment l'appareil est sans importance. La seule restriction est que le jeu de modules *Mephisto Vancouver 32 bits* ne peut être utilisé avec le modèle *Mephisto Modular*.

Le mode de fonctionnement du programme *Vancouver* est le même qu'il soit utilisé avec le *Mephisto Modular, Exclusive* ou *München*. Chaque case de l'échiquier est munie d'une petite diode électroluminescente rouge (appelée aussi LED). Ces LED indiquent en s'allumant les coups effectués par l'ordinateur. Sous chaque case de l'échiquier se trouve un capteur qui est sensible à l'aimant permanent logé dans le socle des pièces. Lorsque vous exécutez un coup sur votre échiquier, le capteur de la case en question signale à l'ordinateur que vous venez d'enlever une pièce de cette case. De son côté, le capteur de la case sur laquelle vous posez votre pièce enregistre ceci et le signale également à l'ordinateur qui sait maintenant de où à où vous avez déplacé une pièce. Cette technique s'appelle la technique des capteurs magnétiques.

Le mode de fonctionnement du *Mephisto Bavaria* est semblable. Nous y trouvons aussi des diodes électroluminescentes sur les cases de l'échiquier qui sont également munies chacune d'un capteur. Par contre, l'enregistrement des mouvements ne se fait pas au moyen de capteurs magnétiques, mais par induction. Les pièces du modèle *Mephisto Bavaria* sont munies de bobines à induction au lieu d'aimants permanents. Comme les diverses pièces sont munies de bobines à induction différentes, l'ordinateur est en mesure de reconnaître quel type de pièce se trouve sur une case. Les ordinateurs utilisant la technique des capteurs magnétiques peuvent uniquement distinguer si une case est occupée par une pièce ou non, mais non de quel pièce il s'agit. Si, dans la position de départ, vous intervertissez le Roi et la Dame, l'échiquier *Bavaria* s'en apercevra. Les échiquiers *Modular, Exclusive* ou *München* ne sont pas capables de reconnaître ceci. Le programme *Vancouver* reconnaît automatiquement s'il a à faire à un échiquier *Bavaria* ou à un échiquier à capteurs magnétiques.

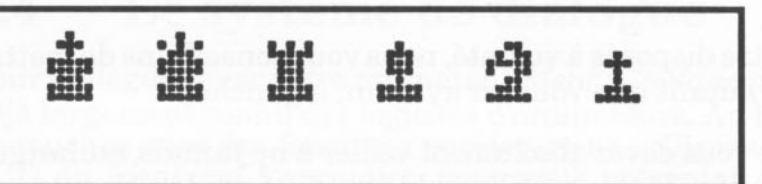
L'utilisation de cette technique à capteurs exige que vous utilisiez toujours les pièces d'origine livrées avec votre ordinateur. Le jeu de pièces du *Bavaria* comprend deux pièces supplémentaires qu'on appelle pièces «joker». Elles se présentent comme des Pions avec un petit chapeau. Ces jokers peuvent prendre la place de n'importe quelle autre pièce et sont donc indispensables lorsque vous désirez jouer avec une deuxième Dame ou un troisième Cavalier.

1.2.2 Les modules

L'échiquier est en même temps le boîtier de l'ordinateur permettant d'héberger jusqu'à trois éléments enfichables appelés **modules**. Sur l'échiquier *Modular*, les modules se trouvent à l'avant de l'appareil. Sur les modèles *Exclusive, München* et *Bavaria*, les modules deviennent visibles lorsque vous tirez le tiroir vers l'avant. Lorsque vous utilisez l'appareil, vous pouvez aussi bien laisser le tiroir ouvert que le refermer.

Le **module processeur** comprend 6 touches pour le dialogue avec l'ordinateur. En plus du clavier, ce module héberge le microprocesseur et la mémoire pour l'ordinateur et le programme.

Le **module d'affichage** comprend une mémoire non volatile, permettant de conserver des informations importantes lorsque l'appareil est hors tension ainsi qu'un avertisseur sonore. L'affichage proprement dit est capable de représenter 32 caractères (lettres, chiffres ou symboles). Chaque caractère est constitué d'une matrice de 5 x 8 points d'image. On parle donc d'un affichage matriciel. L'affichage permet également de représenter graphiquement les diverses pièces en utilisant les symboles suivants (depuis la gauche Roi, Dame, Tour, Fou, Cavalier et Pion):



Si vous avez fait l'acquisition du jeu de modules *Vancouver*, vous trouverez dans votre livraison un troisième module, le **module d'alimentation**. Il est muni à l'avant gauche d'une prise servant à l'alimentation électrique. Si vous avez acheté un appareil complet, vous n'avez pas besoin de ce module d'alimentation. Vous trouverez à sa place un élément enfichable vide faisant office de cache.

1.2.3 Le concept modulaire

Etant donné que tous les composants à l'exception de l'échiquier proprement dit sont logés dans des modules interchangeables, les appareils modulaires de la famille *Mephisto* peuvent facilement être étendus. Ils ont été conçus pour être facilement adaptés aux progrès techniques qu'il s'agisse de microprocesseurs plus rapides, de logiciels plus perfectionnés ou d'éléments de dialogue encore plus confortables. Inversement, il est aussi possible de changer de type d'échiquier tout en gardant les modules existants.

Le système modulaire *Mephisto* a fait ses preuves depuis 1983. Le présent programme *Mephisto Vancouver* représente l'apogée actuelle d'un développement qui n'est pas encore achevé. Vous pourrez donc dans le futur profitez des développements techniques dans le domaine des ordinateurs d'échecs sans devoir renoncer aux avantages éprouvés du système modulaire *Mephisto*.

Un autre avantage du système modulaire est que les modules sont interchangeables. Cela signifie par exemple que vous pouvez enficher l'affichage au milieu et le clavier à droite ou l'affichage à gauche et le clavier au milieu, selon vos préférences. Chaque module peut être enfiché dans n'importe lequel des trois compartiments. Ainsi les gauchers peuvent facilement adapter l'appareil à leurs exigences. La seule contrainte est qu'en exploitation tous les trois modules doivent être enfichés dans l'appareil.

1.3 Mise en service

1.3.1 Mise en place des modules

Avant d'introduire les modules, assurez-vous que l'appareil n'est pas relié au secteur, donc n'est pas sous tension.

Sur le modèle *Modular* vous retirez les trois modules vers l'avant pour les sortir du boîtier. Sur les modèles *Exclusive, München et Bavaria*, vous devez d'abord déverrouiller le tiroir. Pour ce faire, vous tirez ce dernier aussi loin en avant que possible hors de l'appareil. Sur le côté droit du tiroir se trouve un cran d'arrêt en matière synthétique. Poussez celui-ci vers l'extérieur, après quoi vous pourrez faire basculer le cadre du tiroir vers le haut, laissant à nu les modules que vous pouvez alors retirez de l'appareil, vers l'avant. Retirez les trois modules de l'appareil.

Introduisez les modules *Vancouver* dans les compartiments devenus vides. Veillez à ce qu'ils soient enfichés jusqu'à la butée, vous sentez un net déclic lorsque le module est bien en place. Ce n'est qu'ainsi que vous serez en mesure de rabattre le cadre du tiroir vers le bas.

Bien que les modules puissent être disposés à volonté, nous vous conseillons de mettre le module d'alimentation, pour autant que vous en ayez un, à gauche.

Lorsque vous changez de module vous devez absolument veiller à ne **jamais mélanger des modules de type différents**. Si vous utilisez le jeu de modules *Vancouver*, **aucun autre module** ne doit se trouver dans l'appareil. Vous ne pouvez pas combiner des modules d'extension ou des affichages avec des modules qui ne sont pas prévus pour cela. La notice d'emploi du module en question vous renseignera en détail à ce sujet.

Placez votre ordinateur d'échecs sur une surface plane. Disposez vos pièces dans la position initiale (les pièces blanches à l'avant, les noires à l'arrière).

1.3.2 Alimentation électrique

L'alimentation électrique se fait par l'intermédiaire d'un **bloc secteur.** Une exploitation sur batteries n'est pas possible. Utilisez exclusivement le bloc secteur du type *HGN 5004A*. **Si vous utilisez un autre bloc secteur, vous courez le risque d'endommager ou de détruire l'électronique**. D'éventuels dégâts résultant d'une utilisation non appropriée d'un autre bloc secteur ont pour conséquence la perte de toute exigence de garantie et tomberont donc entièrement sous la responsabilité de l'utilisateur.

Branchez le bloc secteur sur la prise murale.

Si vous possédez un appareil complet (*Exclusive, München* ou *Bavaria*) équipé du logiciel *Vancouver*, vous branchez le câble secteur sur la fiche qui se trouve sur le côté de l'appareil. La fiche se trouve à droite sur le modèle *Modular,* à gauche sur les modèles *Exclusive, München* et *Bavaria.*

Si vous possédez le jeu de modules *Vancouver 16 bits* ou *32 bits*, vous devez utiliser la fiche qui se trouve sur le module d'alimentation. Dans ce cas le bloc secteur ne doit en aucun cas être relié à la fiche qui se trouve sur le côté de l'appareil. Les dégâts résultant d'une utilisation non appropriée du bloc secteur ne tombent pas sous la garantie. Connectez donc le câble secteur à la prise qui se trouve sur le module d'alimentation à l'avant gauche.

L'**interrupteur principal** se trouve juste devant la fiche d'alimentation. Mettez l'appareil sous tension en poussant le commutateur coulissant vers l'avant. Si l'alimentation a lieu à travers le module d'alimentation, cet interrupteur est sans fonction. Dans ce cas vous éteignez l'appareil simplement en retirant le câble secteur de la fiche. Cette manoeuvre ne peut pas causer de dégâts.

Lorsque vous allumez votre appareil, vous entendez un bref signal sonore, ce qui signifie que votre appareil est prêt à être utilisé.

Avant de commencer à jouer une partie, vous devez cependant lire les autres points de ce chapitre.

Au cas où vous désireriez utilisez votre appareil dans un autre pays, assurez-vous que les spécifications du courant du réseau correspondant à celles de votre bloc secteur. Si tel ne devait être le cas, vous devriez vous procurez dans le commerce spécialisé un autre bloc secteur adapté au secteur en question.

1.4 Le système de dialogue

Pour dialoguer avec votre ordinateur *Mephisto Vancouver*, nous utilisons un principe déjà largement connu des logiciels d'ordinateurs. Au lieu d'occuper un grand nombre de touches avec des fonctions variées, nous utilisons l'écran, dans ce cas l'affichage LCD du *Mephisto Vancouver*, pour vous présenter en «texte clair» une **sélection** d'options que vous pouvez choisir. Lorsque vous désirez donner une instruction à votre ordinateur, vous sélectionnez cette dernière sur l'affichage puis vous l'envoyez à l'ordinateur en appuyant sur une seule touche. On appelle ce système un **système à menus**, le mot **«menu»** indiquant simplement que vous pouvez choisir parmi différentes options.

Souvenez-vous bien du terme «menu». Les menus jouent un rôle clé dans votre dialogue avec le *Mephisto Vancouver*.

1.4.1 Le menu et le curseur

Si vous avez suivi les instructions de l'avant-dernier chapitre (mise en service), votre appareil est maintenant sous tension et prêt à être utilisé. Si tel n'est pas le cas, veuillez faire le nécessaire. Regardez maintenant l'affichage, vous pouvez y lire:

CONT NOUVP R.A.Z.
Mephisto Vancouver

La première ligne de l'affichage contient 3 **mots**: CONT, NOUVP, R.A.Z. Ces mots représentent 3 **fonctions** différentes, fonctions que vous allez encore apprendre par la suite. La deuxième ligne vous informe que votre ordinateur d'échecs utilise le logiciel Mephisto Vancouver. C'était notre premier exemple de **menu**.

Dans le coin gauche en haut de l'affichage, sur la lettre «C» vous apercevez un petit rectangle foncé clignotant. Ce petit rectangle vous permet de diriger l'ordinateur. On l'appelle **curseur**. Ce curseur est toujours présent à l'affichage. Il a toujours la même taille qu'une lettre.

Vous devriez savoir maintenant ce qu'est un curseur. A chaque opération de manipulation, regardez bien le curseur.

1.4.2 Déplacer le curseur et sélectionner une option

Vous pouvez faire bouger le curseur. Vous faites ceci à l'aide des quatres **touches munies d'une flèche**. Ces touches font bouger le curseur dans la direction indiquée par la flèche. Appuyez sur ⟹. Le curseur se déplace vers la droite. Il ne se déplace pas seulement d'une position, mais d'un **mot entier** vers la droite, c.-à-d. du «C» de CONT au «N» de NOUVP. A présent, c'est donc le mot NOUVP qui est **sélectionné**.

Vous **sélectionnez** quelque chose à l'affichage en y **déplaçant** le curseur. Le curseur **sélectionne** toujours le **mot** sur lequel il se trouve à ce moment précis. Appuyez encore une fois sur ⟹ . Vous avez ainsi **sélectionné** R.A.Z. Déplacez maintenant le curseur à la ligne suivante en appuyant sur ⇓ . Vous verrez alors que le curseur s'est déplacé et se trouve maintenant au début de la ligne suivante.

- Lorsque vous appuyez sur ⇓ , le curseur ira toujours au début de la ligne suivante.
- Lorsque vous appuyez sur ⇑ , le curseur ira toujours au début de la ligne précédente.
- Lorsque vous appuyez sur ⟹ , le curseur avancera toujours d'une position (d'un mot).
- Lorsque vous appuyez sur ⟸ , le curseur reculera toujours d'une position (d'un mot).

Appuyez sur ⟸ . Le curseur **retourne** au dernier **mot** de la ligne précédente. Il **sélectionne** R.A.Z. Notez que le curseur se trouve toujours sur la **première lettre** d'un mot. Appuyez sur ⟹. Le curseur **avance** d'une position (d'un mot). Comme il se trouvait déjà à la fin d'une ligne, il se déplace donc au début de la ligne suivante.

Vous devriez savoir ce que signifie «déplacer» et «sélectionner». Familiarisez-vous avec le principe de fonctionnement des 4 touches à flèche.

1.4.3 Comment se déplacer dans une fenêtre

Si vous avez déplacé le curseur comme nous vous l'avons indiqué en haut, il doit à présent se trouver en bas à gauche de l'affichage. Vous devez vous demander pourquoi il ne se trouve pas sur la première lettre du **mot** (Mephisto), mais à gauche de celui-ci. La raison, c'est que cette ligne n'est affichée qu'à titre d'information et ne contient pas de **fonction** que vous pourriez sélectionner.

Appuyez sur ⟹. Le contenu de l'affichage change. Ce que vous allez voir maintenant dépend de la version du logiciel *Mephisto Vancouver* que vous possédez:

```
Mephisto    Vancouver
68000    512 KByte
```

est ce qu'affiche un *Mephisto Vancouver 16 bits.*

Si vous possédez le modèle *Mephisto Vancouver 32 bits*, l'affichage indiquera:

```
Mephisto  Vancouver
68020  1024 KByte
```

Souvenez-vous: lorsque vous avez allumé l'appareil, le texte Mephisto Vancouver apparaissait à la deuxième ligne, à présent cette information se trouve sur la première ligne. Il semblerait que le contenu de l'affichage se soit déplacé vers le haut. Si vous appuyez encore une fois sur ⟹ , le texte devrait continuer à se déplacer vers le haut, c.-à-d. que la ligne 68000 512 KByte respectivement 68020 1024KByte devrait bouger de bas en haut dévoilant ainsi une nouvelle ligne en bas. Essayez donc! En effet, l'affichage montre l'image suivante:

```
68000         512 Kbyte
  Champ. du Monde!
```

sur le modèle *Mephisto Vancouver 16 bits* alors que vous obtenez:

68020 1024 Kbyte
Champ. du Monde!

sur le modèle *Mephisto Vancouver 32 bits.*

Appuyez encore deux fois sur ⟹ . Observez comment le texte de l'affichage continue à défiler vers le haut. Vous pouvez lire maintenant:

Copyright (c)
R. Lang 1988-91

Appuyez encore une fois sur ⟹ . Vous verrez alors réapparaître le menu avec lequel vous aviez déjà fait connaissance en allumant l'appareil.

CONT NOUVP R.A.Z.
Mephisto Vancouver

Vous venez de faire connaissance avec quatres principes fondamentaux du dialogue avec votre ordinateur:

- **L'affichage ne vous montre qu'une partie (section) d'un menu.**
- **Les quatres touches à flèches vous permettent de parcourir un menu. Contrairement à un livre, vous ne feuilletez pas de droite à gauche, mais de haut en bas et inversement.**
- **Lorsque vous avancez au-delà de la dernière ligne, vous retournez à la première ligne. Les lignes sont aménagées comme sur un rouleau. On parle d'un affichage défilant.**
- **Vous pouvez vous représenter l'affichage comme étant une fenêtre, qui ne vous montre chaque fois que 2 lignes du menu complet.**

Mettons à la suite les 6 lignes que vous venez de voir dans ce chapitre:

CONT NOUVP R.A.Z.
Mephisto Vancouver

68000 512 Kbyte
Champ du Monde!
Copyright (c)
R. Lang 1988-91

Comme ce **menu** apparaît chaque fois que vous mettez en route votre ordinateur, nous l'appelons le **menu de départ**. Il sera expliqué en détail dans la deuxième partie de ce manuel. Le cadre autour des deux premières lignes sert à symboliser la **fenêtre** que vous voyez lorsque vous enclenchez l'appareil. Notez que vous pouvez passer directement de la dernière ligne à la première et inversement (affichage **défilant**).

Vous devriez à présent être en mesure de répondre aux questions suivantes: Que signifie «parcourir» un menu? Qu'est-ce qu'une fenêtre? Familiarisez-vous avec les mouvements du curseur en vous déplaçant dans le menu.

1.4.4 Particularité des touches

1.4.4.1 Signal sonore

Chaque fois que vous appuierez sur une touche, vous entendrez un bref signal sonore. Cela signifie que l'ordinateur a enregistré votre manipulation.

1.4.4.2 La répétition automatique des touches

Les touches à flèche du *Mephisto Vancouver* ont une particularité, la répétition automatique. Si vous gardez votre doigt appuyé sur une de ces touches, le curseur continuera de se déplacer. Pour parcourir un menu, il vous suffit d'appuyer continuellement sur une touche à flèche. Ceci aura le même effet que si vous appuyez plusieurs fois de suite sur la même touche. Essayez donc!

1.4.5 Comment activer une fonction

Vous venez d'apprendre la signification et le maniement des quatres touches à flèche. En plus de ces touches, le clavier contient encore deux **touches de fonction**: **ENT** et **CL**.

- La touche **ENT** (de l'anglais *enter* = entrer) permet d'**activer** des **fonctions** ou **menus**.
- La touche **CL** (de l'anglais *clear* = effacer) permet d'**interrompre** ou d'**annuler** une saisie.

Exercez l'exemple suivant sur votre ordinateur: **sélectionner** au moyen du curseur le mot R.A.Z dans la première ligne du menu de départ (rappelez-vous que **sélectionner** une option signifie **déplacer** le **curseur** sur cette option). Comme nous l'avons déjà mentionné, les trois mots CONT, NOUVP et R.A.Z symbolisent trois **fonctions** différentes. Essayez de vous représenter ces 3 mots comme étant des **boutons**. Le curseur à ce moment serait le **doigt** que vous posez sur un de ces **boutons**. Il vous reste maintenant à **appuyer** sur le **«bouton»** avec votre **«doigt»**, ce que vous faites en actionnant la touche **ENT**. Vous avez ainsi **activé** l'option R.A.Z. R.A.Z signifie qu'une nouvelle partie va être commencée et que tous les réglages existants seront effacés. Vous ne devez cependant pas trop vous préoccupez de ces détails puisque nous expliquerons cette fonction en détail dans la deuxième partie. Vous entendez maintenant une série de sons et voyez apparaître à l'affichage:

```
- - - - - - - - - - - - - - - - - -
01 *JOUEZ
```

Cette fenêtre sert d'exemple pour illustrer un autre principe de base du dialogue avec l'ordinateur. Ce que cette fenêtre signifie importe peu pour l'instant.

> Souvenez-vous comment vous pouvez activer une fonction.

1.4.6 Modification des réglages - * et >

Lorsque vous regardez la fenêtre, vous verrez que le curseur se trouve sur un symbole spécial, une **étoile** (*). Cette **étoile** est très importante. Elle indique que le mot qui suit (dans notre cas JOUEZ) n'est pas un simple **«bouton»**, mais que vous pouvez ici modifier un réglage parmi plusieurs variantes proposées. Le principe ressemble à celui de votre montre-bracelet sur laquelle vous devez d'abord tirer sur le bouton avant de pouvoir régler l'heure.

Pour modifier le réglage, vous devez activer l'étoile. Pour cela, vous appuyez sur **ENT** et vous verrez que l'affichage change. En activant vous avez transformé l'étoile en **signe >** (signe «plus grand que»). Quant au curseur, il se trouve toujours au même endroit. Chaque fois que le curseur se trouve sur le **signe >**, vous pouvez **modifier un réglage**. Dans notre exemple, vous voyez que JOUEZ se transforme en A2. Ne vous préoccupez pas pour l'instant de ce que cette lettre et ce chiffre signifient. Nous avons simplement choisi cet exemple pour illustrer comment on **modifie des réglages**.

Appuyez maintenant à volonté sur les quatre touches à flèche. En appuyant sur ⇧ ou sur ⇩ , vous modifiez le chiffre. En appuyant sur ⇨ ou sur ⇦ , vous modifiez la lettre. Vous pouvez choisir une lettre de A à H ainsi qu'un chiffre de 1 à 8. Si vous appuyez continuellement sur une touche (répétition automatique!), vous réaliserez que les diverses valeurs sont disposées de manière **défilante**, c.-à-d. que vous pouvez passer directement du 8 au 1 ou de la lettre A à la lettre H. Essayez-donc vous-même!

Vous pouvez à nouveau transformez le signe > en une étoile * en activant **ENT** ou **CL**. Appuyez maintenant sur **CL**. L'affichage indiquera alors de nouveau 01 *JOUEZ. Le fait d'appuyer sur **CL efface** les modifications (*to clear* = effacer) que vous avez faites. Si vous aviez appuyé sur **ENT** au lieu de **CL**, vous auriez **confirmé vos modifications**. Vous verrez un exemple au chapitre suivant.

Chaque fois que vous voyez une **étoile** * dans la fenêtre, vous pouvez la **sélectionner** avec le curseur et l'**activer** en appuyant sur **ENT**. L'étoile * se transformera alors en >.

- Ce n'est que lorsque le curseur se trouve sur le signe > que vous pouvez **modifier un réglage** au moyen des touches à flèche.
- Toutes les **valeurs** que vous pouvez modifier sont disposées de manière **défilante**.
- Notez que vous ne pouvez plus **vous déplacer** dans le menu dès que votre curseur se trouve sur un >. Vous ne pourrez le faire qu'après avoir à nouveau transformé le > en étoile.
- Si vous avez **modifié un réglage par erreur**, vous pouvez l'**annuler** en appuyant sur **CL**.
- Si par contre vous appuyez sur **ENT**, vous **mémorisez** le **réglage** modifié.
- Que vous appuyez sur **CL** ou **ENT**: le signe > se transformera de toute façon à nouveau en étoile.

Passez au chapitre suivant pour autant que vous soyez en mesure de répondre aux questions suivantes: Que peut-on faire lorsqu'une étoile apparaît dans la fenêtre? Peut-on se déplacer lorsque le curseur se trouve sur le signe >? Quelle est la signification des touches lorsque le curseur se trouve sur le signe >?

1.4.7 La structure des menus

Vous possédez maintenant les connaissances nécessaires pour pouvoir utiliser les **menus**. Dans ce chapitre, vous allez apprendre comment sont structurés les menus du *Mephisto Vancouver*. Les diverses **fonctions** des menus seront expliquées en détail dans la deuxième partie de ce manuel. Ce chapitre sert uniquement à vous présenter la structure et les éléments des **menus**.

Vous avez déjà fait la connaissance de trois éléments possibles des menus: les **fonctions**, les **réglages** et les **informations**. R.A.Z par exemple est une **fonction** que vous avez déjà utilisée. L'exemple dans le chapitre précédent concernait un

réglage. Quant aux **informations**, vous les avez rencontrées dans le **menu de départ**. Un menu peut encore contenir un quatrième élément: un **sous-menu**. Un sous-menu n'est pas foncièrement différent des autres menus, **sous-menu** signifie simplement qu'il est appelé depuis un autre menu.

Quelle est la différence entre ces 4 éléments que vous pouvez rencontrer dans les menus?

- Lorsque vous **activez une fonction**, il se passe immédiatement quelque chose.
- En présence d'un **réglage** (reconnaissable à l'**étoile**), vous avez un choix entre plusieurs valeurs. Vous pouvez **sélectionner** l'un d'entre elles au moyen des touches à flèche.
- Si vous essayez d'activer des **informations**, rien ne se passera.
- Lorsque vous **activez un sous-menu**, vous verrez apparaître un nouveau menu qui pourra à son tour contenir des **fonctions, réglages** ou **informations**. Les **sous-menus** permettent d'augmenter la clarté du système de dialogue.

Ces différences sont-elles importantes? En principe non, car vous pouvez très facilement vous rendre compte vous-même si vous avez à faire à une fonction ou à un sous-menu. Vous devriez simplement savoir pourquoi l'ordinateur peut réagir différemment alors que vous avez **activé** de la même manière des **mots** différents.

Nous allons illustrer ceci à l'aide d'un exemple: appuyez sur **CL**. Vous verrez alors apparaître la **fenêtre** suivante:

```
INFO  ORDIJ  ALTER
MEMO  NOUVP  NIV.
```

Il s'agit en l'occurrence du **menu principal**, qui représente en sorte le pupitre de commande du *Mephisto Vancouver*. Toutes les fonctions du programme sont accessibles à partir de ce **menu principal**. Vous pouvez rapidement explorer ce menu principal en le **parcourant** avec les touches de commandes du curseur. Nous vous expliquerons les diverses fonctions dans la deuxième partie de ce manuel, car elles ne sont pas nécessaires pour la compréhension de ce chapitre. Vous pouvez atteindre le menu principal à tout moment en appuyant sur **CL**. Il est très important de s'en souvenir, par exemple lorsque vous vous êtes «perdu» dans un **sous-menu** et vous ne savez plus comment continuer. La touche **CL** vous ramène toujours au **menu principal**.

Dans l'exercice suivant, nous allons modifier le niveau de jeu. Le terme «niveau de jeu» ne vous dit peut-être encore rien, mais cela ne fait rien puisqu'il s'agit ici simplement de vous familiarisez avec le principe de fonctionnement des **menus**.

- Sélectionnez NIV.
- Activer NIV.
- L'affichage vous indique:

```
NIV *NORML 01
01  00;05 /COUP
```

Même si vous ne comprenez pas la signification de ce texte, vous savez au moins que vous pouvez **modifier un réglage**, puisque la **fenêtre** affiche une **étoile**. Essayez donc: **activez l'étoile** (en appuyant sur **ENT**). Utilisez maintenant les touches de

commandes du curseur et vous comprendrez très vite de vous-même selon quel principe les touches de commande du curseur **fonctionnent**. Relevez également que les valeurs sont disposées de manière **défilante**. Essayez de sélectionner NIV. >PRCAL 03. Vous devriez y arriver en essayant. Si vous n'y arrivez pas, appuyez sur **CL, ENT**, ⇧, ⇧, ⇧, ⇧, ⇒, ⇒, ⇒. Mémorisez ensuite ce niveau en validant avec la touche **ENT**, après quoi l'affichage indiquera:

```
NIV      * PRCAL 03
C1
```

Maintenant **déplacez-vous** à votre gré dans ce **sous-menu**. Les divers textes affichés ne vous diront rien; c'est pourquoi nous vous suggérons de revenir au **menu principal** en activant la touche **CL** (rouge).

Activez ensuite NOUVP. Vous verrez tout de suite qu'il s'agit là d'une **fonction**, car il s'est passé quelque chose. Retournez ensuite au **menu principal** (en appuyant sur CL).

> Quel a été le but de cet exercice? Vous avez activé un sous-menu (NIV.), modifié et mémorisé un réglage. Vous avez ensuite activé une fonction (NOUVP). Vous savez que vous pouvez à tout moment revenir au menu principal à l'aide de la touche **CL**.

1.4.8 Exercice pratique du système de dialogue

Si vous réussissez à exécuter correctement l'exercice suivant, vous êtes en mesure de dialoguer de manière sûre avec votre *Mephisto Vancouver*. Si vous n'y arrivez pas, étudiez encore une fois les points qui ne sont pas clairs.

Pour cet exercice vous allez désactiver le signal sonore.

- Eteignez l'appareil, puis rallumez-le.
- **Activer** NOUVP.
- Revenez au **menu principal**.
- **Avancez** jusqu'à ce que vous voyez le mot OPTNS apparaître dans la **fenêtre**.
- **Activez** OPTNS.
- **Avancez** jusqu'à ce que vous voyez la ligne *SON ON.
- **Modifier** ce réglage pour obtenir *SON OFF.
- Retournez au **menu principal**.

Si vous avez exécuté correctement toutes les opérations, vous verrez dans votre fenêtre:

```
INFO   ORDIJ  ALTER
MEMO   NOUVP  NIV.
```

Si vous activer maintenant les touches du curseur, vous n'entendrez plus de signal sonore.

- Réactivez le signal sonore.

Si vous réussissez à faire cela tout seul, vos connaissances sont déjà bonnes.

1.5 Jouer une partie

Pour pouvoir jouer une partie, il faut que votre appareil soit sous tension. Les pièces doivent se trouver dans la position initiale. Avant de vous mettre à jouer des coups, vous devez vous assurer que vos pièces soient bien posées au milieu des cases. Si une pièce est mal posée, la **LED** (diode électroluminescente) correspondant à cette case s'allume. **Vous ne pouvez pas jouer de coups s'il y a des LED allumées sur votre échiquier.**

Si vous posséder un échiquier *Bavaria*, l'ordinateur vérifie également que vous ayez correctement mis en place vos pièces. Les trois autres types d'échiquier à capteurs (*Modular, Exclusive et München*) ne sont pas capables de faire cette vérification. Ces trois échiquiers peuvent uniquement constater **si** une case est occupée ou non. Seul l'échiquier *Bavaria* est en mesure de reconnaître **quelle** pièce se trouve sur une case. Si par exemple vous avez interverti le Fou et le Cavalier dans la position initiale, les LED correspondantes s'allumeront sur l'échiquier *Bavaria*, mais pas sur un des autres échiquiers.

Avant de commencer à jouer votre première partie, éteignez l'appareil puis rallumez-le et **activez** R.A.Z.

1.5.1 Exécuter un coup

Vous indiquez vos coups directement sur **l'échiquier à capteurs** de votre ordinateur d'échecs. Lorsque vous indiquez des coups, vous devez respecter les points suivants:

Lever la pièce de sa **case de départ** et poser la sur sa **case d'arrivée.** Vous devez en tout cas évitez de traîner votre pièce. Si par exemple vous désirez déplacer votre Tour a1 à d1 et que vous la poussez simplement vers la droite, la pièce touchera d'abord la case b1. Le capteur de cette case va alors signaler à l'ordinateur l'arrivée de la Tour, qui n'attendra pas de voir ce que vous allez faire par la suite avec cette tour. Il aura donc enregistré «Tour a1 à b1», ce qui n'était pas du tout votre intention. C'est pourquoi nous vous conseillons de ne pas toucher d'autres cases que votre case de départ et celle d'arrivée.

Assurez-vous avant d'exécuter un coup qu'aucune LED ne soit allumée. Si cela devait néanmoins être le cas, repositionnez la pièce qui se trouve sur cette case jusqu'à ce que la LED s'éteigne.

Chaque coup que vous exécutez correctement sera acquitté par un bref signal sonore.

1.5.1.1 Coups spéciaux

Lorsque vous **prenez une pièce**, retirez toujours en premier la pièce capturée de l'échiquier avant d'y poser votre propre pièce.

Lorsque vous effectuer un **roque**, déplacer d'abord le Roi, tel que la règle internationale du jeu d'échecs le prescrit. L'ordinateur allumera ensuite les LED du coup de la Tour, que vous pourrez alors exécuter sur l'échiquier.

Lorsque vous prenez un pion **en passant**, faites d'abord le mouvement latéral de votre Pion. Ce n'est qu'ensuite que vous retirerez le Pion capturé.

Lorsque vous arrivez à la promotion d'un Pion, le **menu** suivant apparaît:

PROMO.	DAME	
TOUR	FOU	CAVAL

Activez le nom correspondant à la figure en laquelle vous désirez transformer votre Pion (CAVAL signifie Cavalier). Si vous appuyez sur **CL** dans ce menu, votre Pion sera automatiquement transformé en Dame.

1.5.1.2 Coups irréguliers et corrections

Le *Mephisto Vancouver* n'accepte que les coups qui sont conformes à la règle du jeu d'échecs. S'il vous arrive de faire un **coup irrégulier** (c.-à-d. pas permis selon la règle), vous entendrez un signal sonore sourd et les LED des cases de départ et d'arrivée du coup irrégulier s'allumeront. Remettez alors la pièce sur sa case d'origine et jouez un coup conforme à la règle.

Si une pièce devait être renversée, la LED de la case en question s'allume. Remettez simplement la pièce à sa place.

Si vous avez soulevé une pièce de sa case de départ, mais que vous ne l'avez pas encore posée sur sa case d'arrivée, vous pouvez simplement la remettre sur sa case d'origine pour ensuite exécuter un coup avec une autre pièce.

1.5.2 Les coups réponse de l'ordinateur

L'ordinateur commence à calculer son coup immédiatement après que vous ayez effectué votre coup. Lorsque l'ordinateur joue un coup, il vous le signale par un double signal sonore et en allumant les LED des cases de **départ** et **d'arrivée** du coup. Exécutez alors ce coup sur l'échiquier. Les deux LED doivent s'éteindre une fois que vous avez exécuté le coup. Si ce n'est pas le cas, les pièces sont mal posées, corrigez donc leur position. Si l'ordinateur **roque**, il vous indique d'abord le coup du Roi puis attend que vous l'ayez exécuté avant de vous indiquer celui de la Tour. Lorsque l'ordinateur **prend** une pièce, veuillez d'abord enlever la pièce capturée de l'échiquier avant d'y poser la pièce prenante. Pour les prises **en passant** jouez d'abord le coup du Pion avant de retirer le Pion capturé.

1.5.3 Bibliothèque des ouvertures

Au début d'une partie, l'ordinateur n'aura en règle générale pas besoin de calculer ses coups. Il répondra immédiatement par un coup mémorisé dans sa **bibliothèque des ouvertures.** Cette bibliothèque des ouvertures comprend plus de 150'000 demi-coups avec plus de 17'000 variantes. S'il y a plusieurs coups mémorisés pour une position donnée, l'un d'entre eux sera choisi au hasard. Le programme est en mesure de reconnaître au sein de sa bibliothèque toutes les suites de coups (une position peut être atteinte par différentes suites de coups) et les inversions de couleur (les Blancs perdent un «temps», de telle sorte qu'il en résulte une position connue mais avec inversion des camps).

1.5.4 Phase d'attente et phase de calcul

Lorsque l'ordinateur est en train de calculer son coup, l'affichage **clignote**. On appelle cela la **phase de calcul.** La phase de calcul commence dès que vous avez terminé de jouer votre coup et elle se termine une fois que l'ordinateur vous a indiqué sa réponse sur l'échiquier.

Dans la **phase d'attente,** c'est vous qui avez le trait. Dans ce cas l'affichage est, à l'exception du curseur clignotant, fixe.

Il est très important de différencier entre la phase d'attente et la phase de calcul, car la plupart des **fonctions** et des **réglages** ne sont accessibles que pendant la **phase d'attente.**

1.5.5 Qui a le trait: Noir ou Blanc ?

Vous pouvez toujours savoir, en observant le **curseur**, lequel des deux camps a le trait:

- Si le trait est **aux Noirs,** la lettre ou le chiffre à la position du curseur est **souligné.**
- Si le trait est **aux Blancs,** ce **petit trait** sous le caractère **manque.**

1.5.6 Commencer une nouvelle partie

Pour commencer une nouvelle partie, il vous faut tout d'abord remettre les pièces en position initiale. Ne vous laisser pas irriter par le fait que certaines LED vont s'allumer et s'éteindre pendant que vous mettez en place vos pièces. Dès que toutes vos 32 pièces sont en bonne position, toutes les LED s'éteindront et vous entendrez une séquence de sons (deux courts suivis d'un long). Vous entendrez cette séquence chaque fois que vous débuterez une nouvelle partie.

Si malgré avoir posé toutes vos pièces, certaines LED restent allumées et que vous n'entendez pas la séquence sonore, prenez les mesures suivantes:

- Mettez bien à leur place toutes les pièces. Il se peut que l'une ou l'autre de vos pièces ne se trouvent pas bien au milieu de la case.
- Appuyer sur **CL.** Lever une pièce puis reposer la. Il se peut que vous veniez de **modifier un réglage.** Vous ne pouvez pas commencer une nouvelle partie lorsque vous êtes en **train de modifier un réglage** ou lorsque vous vous trouvez dans un **sous-menu.**

Vous pouvez commencer une nouvelle partie aussi bien en **phase d'attente** qu'en **phase de calcul.**

1.5.7 Reprendre des coups

Dans la **phase d'attente** vous pouvez à tout moment reprendre un coup ou plusieurs coups. Pour cela commencez par reprendre votre dernier coup sur l'échiquier. Vous verrez alors que les LED correspondantes à votre avant-dernier coup s'allument. Vous pouvez également reprendre celui-ci, après quoi les LED vous indiqueront le coup qui précédait. Vous pouvez ainsi reprendre autant de coups que vous voulez (jusqu'au début de la partie). Il vous suffit de suivre ce que les LED clignotantes vous indiquent. Une fois que vous avez repris le dernier coup que vous vouliez, appuyez sur **CL** et vous pourrez continuer la partie avec votre prochain coup.

1.5.8 Interrompre une partie

Vous avez la possibilité, à tout moment, d'interrompre une partie pour la poursuivre plus tard. Lorsque vous éteignez votre ordinateur, la partie en cours de même que tous les **réglages** et **informations** relatives à cette partie sont automatiquement mémorisées. Vous pourrez donc poursuivre votre partie une fois que vous avez rallumé votre appareil. Cette mémorisation fonctionne même dans le cas d'une interruption de courant, que ce soit parce que vous avez retiré le câble secteur de la prise ou parce que le fusible a sauté. Si l'ordinateur était en train de calculer au moment où le courant est parti, vous perdez le calcul du dernier coup en cours, c.-à-d. qu'après l'avoir remis sous tension, l'ordinateur se trouvera à nouveau dans la **phase d'attente.**

1.6 Initiation au menu d'information

Lorsque vous êtes en train de jouer une partie (c.-à-d. lorsque vous exécuter des coups), vous vous trouvez toujours dans le **menu d'information.** Il s'agit d'un **sous-menu** que vous pouvez atteindre par le **menu principal** en y **activant** INFO. Dans ce chapitre, nous nous restreindrons à vous expliquer les éléments du menu d'information qui sont important pour jouer une partie. Le menu d'information est le menu le plus important après le **menu principal.**

1.6.1 Les messages d'états

Commencez une nouvelle partie. Vous aurez à l'affichage:

```
- - - - - - - - - - - - - - - - -
01 *JOUEZ
```

Jouez e2 - e4. Regardez à nouveau l'affichage:

```
01     E2-E4     E7-E5
02     *JOUEZ
```

L'ordinateur pourrait aussi bien indiquer un autre coup que E7-E5, mais cela ne joue pas de rôle ici. Parallèlement, les LED indiquent le coup de l'ordinateur sur l'échiquier.

Vous venez de faire connaissance avec la première **fenêtre** du menu d'information, à savoir le **message d'état.** Vous verrez toujours le **message d'état** apparaître automatiquement **au début d'une partie,** à la **fin d'une partie** et avant que vous exécutiez sur l'échiquier un coup que l'ordinateur vous indique.

L'affichage se compose du **compteur de coups,** que vous voyez à gauche de la fenêtre. La ligne supérieure indique le dernier coup joué par les Blancs et les Noirs; dans notre cas 1. e2-e4 e7-e5. Cette première ligne vous informe sur le dernier coup qui a été joué. Les **prises** sont signalées par une croix (**x**). Les **mises en échec** sont représentées par le signe **+**. Les **promotions de Pions** sont représentées au moyen du symbole de la pièce en laquelle le Pion s'est transformé. Un exemple:

```
63  H1-G1   B2xA♛ +
64  *JOUEZ
```

A la ligne inférieure, vous voyez une **étoile** ainsi que le mot JOUEZ. JOUEZ est le **message d'état** de l'ordinateur. Il vous indique qui a le trait (à qui c'est le tour de jouer) et en même temps il signale la **fin d'une partie.**

- Si le **message d'état est à gauche,** c'est les **Blancs** qui ont le trait.
- Si le **message d'état est à droite,** c'est les **Noirs** qui ont le trait.

Si c'est au tour des Noirs vous voyez à gauche dans la deuxième ligne le dernier coup joué par les Blancs.

1.6.2 Fin de partie et messages d'état

Mephisto indique également dans ces messages d'état la fin d'une partie. Si l'un des joueurs gagne la partie par mat, un message correspondant est affiché. Il est également

possible qu'un mat forcé soit annoncé. Le programme est en mesure de reconnaître tous les genres de parties nulles, à savoir le pat, le retour à trois reprises de la même position, le match nul d'après la règle des 50 coups et l'annulation parce qu'aucun des joueurs ne dispose d'assez de matériel pour mettre mat l'adversaire.

Le tableau suivant montre les différents messages d'état à gauche ainsi que leur signification à droite.

*JOUEZ	Le joueur a le trait (phase d'attente).
CALCU	L'ordinateur calcule (phase de calcul).
*2JOU	On peut introduire les coups pour les deux camps (voir page .)
MAT	Fin de partie par mat.
PAT	Partie nulle par pat.
3FOIS	Partie nulle par retour triple de position.
50COUP	Partie nulle d'après la règle des 50 coups.
MATER	Partie nulle suite à un manque de matériel pour mettre mat.
*ABAND	L'ordinateur abandonne la partie.
*MAT5	L'ordinateur annonce le mat (dans ce cas en 5 coups).

Une fois qu'une partie est terminée, on ne peut plus jouer de coups. La seule exception est *ABAND. L'ordinateur vous propose d'abandonner la partie parce qu'il estime que sa situation est désespérée. Si vous préférez, vous pouvez néanmoins continuer la partie en jouant votre coup suivant.

- Chaque fois que l'ordinateur vous indique qu'une partie est finie, que l'ordinateur abandonne ou qu'il annonce le mat, vous entendrez un signal sonore long. Regardez bien le message d'état dans ces cas.

1.6.3 Introduction des coups

Vous avez également la possibilité d'**introduire vos coups en utilisant le clavier**. Bien qu'il soit plus confortable d'indiquer les coups sur l'échiquier, ce système peut vous être utile dans le cas où vous auriez perdu les pièces d'origine et que vous ne voudriez pas pour autant renoncer à jouer une partie.

Chaque fois que vous voyez une **étoile** dans le message d'état (ce qui est toujours le cas en **phase d'attente**), vous pouvez introduire un coup au moyen du clavier. Commencez une nouvelle partie. A titre d'exercice, introduisez au clavier le coup 1. e2-e4 de la manière suivante:

Dans la fenêtre vous verrez le **message d'état** habituel:

```
- - - - - - - - - - - - - - - - -
01 *JOUEZ
```

Activez le **message d'état**, après quoi l'affichage se présentera comme suit:

```
- - - - - - - - - - - - - - - - -
01 >A2
```

Vous pouvez à présent introduire la **case de départ** de la pièce avec laquelle vous désirez jouer en utilisant les touches du curseur.

• ⇒et ⇐ vous permettent de choisir la colonne, ⇑ et ⇓ la rangée.

Choisissez la case e2. Notez la disposition **défilante** des lettres et chiffres. Une fois que vous avez >E2 à l'affichage, vous **confirmez** en appuyant sur **ENT**. Sélectionnez de la même manière la case d'arrivée (e4) que vous confirmez également avec la touche **ENT**.

L'ordinateur répondra avec son coup, comme si vous aviez joué 1. e2-e4 sur l'échiquier. Si vous exécuter le coup sur l'échiquier, vous verrez les LED e2 et e4 s'allumer. Souvenez-vous: vous ne pouvez indiquer des coups sur l'échiquier que si aucune LED n'est allumée. Si vous désirez jouer votre prochain coup sur l'échiquier, déplacez d'abord le Pion de e2 à e4. Vous pouvez cependant ignorer les LED et introduire le coup suivant au moyen du clavier.

1.6.4 La pendule

Lorsque vous avez le trait ou que l'ordinateur est en train de calculer, vous voyez dans la fenêtre une **pendule**. Elle représente le deuxième élément du menu d'information.

```
O1 00;22    00;05
J1 03;14    02;33
```

L'exemple ci-dessus sert à titre d'illustration: dans la ligne supérieure à gauche vous voyez O1. La lettre «O» signifie **ordinateur**, cette ligne indique donc la pendule de l'ordinateur. En bas à gauche vous voyez J1, la lettre «J» signifiant **joueur**. Vous y voyez votre utilisation du temps. Le chiffre «1» indique que les deux joueurs se trouvent dans la première limite de temps. Le terme «limite de temps» vous sera expliqué dans le chapitre «Les niveaux de jeu» à la page 28.

Vous apercevez deux temps distincts, aussi bien pour l'ordinateur que pour vous-même: à gauche on indique le **temps total** utilisé jusqu'ici alors qu'à droite est affiché le temps utilisé pour le **dernier coup** joué, c.-à-d. le coup en cours. Une des deux horloges avance toujours. En **phase de calcul** c'est l'horloge de l'ordinateur qui avance, en **phase d'attente** c'est votre temps qui est compté.

- Si le temps total est inférieur à une heure, la pendule affiche le temps en **minutes** et **secondes**. Les minutes sont séparées des secondes par un **point-virgule** (;).
- Si le temps total est supérieur à une heure, la pendule affiche le temps en **heures** et **minutes**. Les heures sont séparées des minutes par un **deux-points** (:).

2 Les fonctions

Dans cette partie nous vous expliquerons toutes les fonctions du programme *Mephisto Vancouver*. Les fonctions seront traitées dans l'ordre dans lequel elles apparaissent dans les menus. Il n'est pas nécessaire que vous assimiliez tout de suite tous les points. Vous pouvez sans autre étudiez une fonction sans avoir vu celle qui précède. Au cas où une fonction ne pouvait être utilisée sans une autre, vous trouveriez une indication à ce sujet dans le texte.

2.1 Le menu de départ

Le **menu de départ** apparaît chaque fois que vous allumez votre ordinateur. Il vous offre trois fonctions ainsi que des informations relatives à votre modèle d'ordinateur.

```
CONT   NOUVP R.A.Z.
 Mephisto Vancouver

 68000      512 Kbyte
   Champ. du Monde!
Copyright          (c)
R. Lang        1988-91
```

```
CONT   NOUVP R.A.Z.
 Mephisto Vancouver

 68020     1024 Kbyte
   Champ. du Monde!
Copyright          (c)
R. Lang        1988-91
```

A gauche, vous voyez le menu de départ du *Mephisto Vancouver 16 bits*, à droite celui du *Mephisto Vancouver 32 bits*.

La première ligne comporte trois fonctions. Les autres lignes vous informent sur le type de logiciel que vous possédez (*Mephisto Vancouver*), de quelle version il s'agit (68000 512 KByte = 16 bits, 68020 1024KByte = 32 bits) ainsi qu'une mention de droits d'auteur.

Si vous appuyez sur la touche **CL** dans le menu de départ, cela a le même effet que si vous activiez la fonction CONT.

2.1.1 CONT - continuer la dernière partie

En activant CONT dans le menu de départ, vous pouvez poursuivre la partie que vous étiez en train de jouer avant d'éteindre votre ordinateur. Tous les réglages sont strictement les mêmes que ce qu'ils étaient avant d'éteindre l'ordinateur.

2.1.2 NOUVP - commencer une nouvelle partie

En activant NOUVP, vous commencez une nouvelle partie. L'ordinateur s'attend à ce que toutes les pièces se trouvent dans la position initiale. Le fait d'activer NOUVP remet certains réglages aux valeurs d'origine.

2.1.3 R.A.Z - remise à zéro des réglages

R.A.Z. commence également une nouvelle partie, mais en plus tous les réglages que vous pourriez avoir modifiés sont remis à leur valeur de base. Référez-vous également à la page .

2.2 Le menu principal

Le menu principal représente le pupitre de commande du programme *Mephisto Vancouver*. Toutes les fonctions, les réglages et sous-menus sont accessibles depuis ce menu principal.

Vous pouvez accéder au menu principal à tout moment en appuyant sur la touche CL. N'oubliez cependant pas que si vous êtes en train de modifier un réglage (signe >), vous devez d'abord terminer cette opération en frappant soit CL ou ENT pour que le > se transforme à nouveau en étoile. Vous pouvez ensuite accéder au menu principal en frappant à nouveau CL. Si vous n'êtes pas sûr, vous pouvez toujours accéder au menu principal en appuyant deux fois de suite sur CL.

Si vous frappez CL alors que vous vous trouvez déjà dans le menu principal, le curseur se déplacera toujours à la première position du menu.

2.2.1 Le menu principal dans la phase de calcul

Dans la phase de calcul (affichage clignotant), le menu principal est fortement restreint. Il ne comprend plus que deux lignes avec en tout quatre fonctions:

```
ORDIJ  INFO
RETOU  NOUVP
```

ORDIJ interrompt le calcul de l'ordinateur. Si vous activez cette fonction, l'ordinateur joue immédiatement. Le coup qu'il joue correspond au plus fort qu'il ait trouvé jusque là.

INFO vous ramène au menu d'information. Nous avons déjà fait connaissance avec les principaux éléments de ce menu.

RETOU reprend votre dernier coup. L'ordinateur retourne en phase d'attente et les LED vous indiquent le coup que vous devez corriger sur l'échiquier.

NOUVP permet de commencer une nouvelle partie. Tous les réglages sélectionnés restent valables.

2.2.2 Le menu principal en phase d'attente

Dans la phase d'attente toutes les fonctions du menu principal sont disponibles. Ce dernier se compose de 5 lignes avec en tout 14 fonctions:

```
INFO   OEDIJ  ALTER
MEMO   NOUVP  NIV.

PROB   VERIF  BIBLI
OPTNS  2JOU   AUTO
PART.  AFFI
```

Pour pouvoir jouer un coup, vous devez obligatoirement vous trouver soit dans le menu principal, soit dans le menu d'information. Souvenez-vous que vous pouvez toujours revenir au menu principal en appuyant sur CL.

2.3 INFO - Le menu d'information

Vous avez déjà fait connaissance avec les éléments du menu d'information que vous voyez automatiquement lorsque vous jouez une partie.

Le menu d'information se compose de 3 sections et comprend en tout 13 lignes.

- **Si vous appuyez sur ⇧ ou ⇩ dans le menu d'information, le curseur ira toujours au début de la section suivante, respectivement à la fin de la section précédente.**
- **Si vous appuyez sur ⇒ ou ⇐ dans le menu d'information, le curseur ira toujours à la ligne suivante, respectivement à la ligne précédente.**

2.3.1 Le message d'état

La première section du menu d'information comprend le message d'état a **première ligne** de cette section comprend le compteur de coups et indique le dernier coup joué. La **deuxième ligne** comprend le compteur de coups et le message d'état. Le message d'état indique qui a le trait et affiche des informations à la fin d'une partie. C'est aussi là que vous pouvez introduire des coups par l'intermédiaire du clavier.

2.3.2 Informations sur le calcul des coups

La deuxième section du menu d'information vous donne une idée des calculs effectués par le programme *Mephisto Vancouver*. Cette section comprend 7 lignes.

La **troisième ligne** du menu d'information (c.-à-d. la première ligne de la deuxième section) vous indique (de gauche à droite):

- La **profondeur de calcul** minimale et maximale en demi-coups. La profondeur de calcul minimale est celle qui est valable pour tous les coups (**force brute**). La profondeur de calcul maximale se réfère aux coups que le programme estime vraisemblables et pour lesquels il calcule donc plus en profondeur que pour les autres (**calcul sélectif**).
- Le coup venant d'être calculé. Ce coup ne doit pas forcément être identique avec le coup que le programme estime être le plus fort.
- La position dans la liste des coups du coup en cours d'analyse ainsi que le nombre de coups possibles.

La **quatrième ligne** montre la **valorisation de la position** ainsi que les deux premiers coups de la **variante principale.**

La **valorisation de la position** montre comment *Mephisto* évalue la position. Si le chiffre est positif, c'est que *Mephisto* pense avoir l'avantage. Si le chiffre est négatif (signe «moins»), c'est que *Mephisto* pense que la situation est plutôt défavorable pour lui. La valeur indiquée est toujours vue de l'ordinateur, c.-à-d. qu'avec une valeur positive, *Mephisto* s'estimera toujours en avantage, indifféremment qu'il joue pour les Blancs ou les Noirs.

Les diverses pièces ont environ les valeurs suivantes:

Pion = 1 (unité de base); Cavalier = 3; Fou = 3; Tour = 5; Dame = 9.

La valeur effective des pièces peut cependant varier en fonction de la position sur l'échiquier. *Mephisto* ne calcule pas seulement la valeur matérielle des pièces, mais tient également compte de l'aspect positionnel. Si vous voyez par exemple la valeur

5.00 affichée, cela signifie que l'ordinateur estime avoir un avantage équivalent à une Tour. Mais cela ne signifie pas forcément que l'ordinateur possède vraiment une Tour de plus que vous; il se peut aussi bien que *Mephisto* pense avoir un avantage de position substantiel ou qu'il dispose de 3 Pions de plus accompagné d'un avantage de position.

Si la valorisation de position est inférieure à -9.99, *Mephisto* abandonne la partie. De votre côté, vous devriez considérez d'abandonner la partie au cas où la valorisation de position est supérieure à 9.99, car cela signifie que vous avez un désavantage très net. Cependant vous êtes bien sûr libre de continuer la partie.

C'est également grâce à cette valorisation de position que *Mephisto* est en mesure de vous **annoncer un mat**. MAT5 par exemple signifie que *Mephisto* va vous mettre mat en cinq coups au maximum. Si le message s'affiche avec le signe - (moins), cela signifie que c'est vous qui pouvez mettre l'ordinateur mat dans le nombre de coups indiqués.

On appelle **variante principale** la série de coups auxquels *Mephisto* s'attend dans cette partie, en partant de l'hypothèse que les deux camps jouent leurs meilleurs coups. Pendant la phase de calcul, le premier coup de la variante principale est celui que le programme estime être le meilleur dans la situation du moment. Le deuxième coup de la variante principale peut être utilisé comme **proposition de coup** dans la phase d'attente. Ce coup proposé est le coup que le programme prévoit.

Les **cinquièmes, sixièmes et septième** lignes du menu d'information contiennent les coups suivants de la variante principale. Chaque ligne affiche les 3 demi-coups suivants. Les lignes 4 à 7 permettent donc d'indiquer au maximum 11 demi-coups à l'avance.

La **huitième** ligne vous montre en **phase d'attente** une prévision du processus de calcul. On y affiche la valorisation de position ainsi que les deux premiers demi-coups de la variante principale, pour autant que vous jouiez le coup prévu. Etant donné que le programme *Vancouver* continue à calculer pendant que vous avez le trait et que vous réfléchissez, ces informations sont constamment mises à jour. Dans la phase de calcul, vous voyez à la huitième ligne la valorisation de position ainsi que les deux premiers demi-coups de la variante principale du dernier coup. Dans la **neuvième** ligne vous voyez les troisième à cinquième demi-coups de la variante commencée à la ligne 8.

La valorisation de position ainsi que la variante principale ne peuvent être affichées que si *Mephisto* a au préalable calculé un coup. Si tel n'est pas le cas vous verrez apparaître quatre traits (——) à cet endroit. Si la variante principale n'est pas affichée dans son intégralité (c.-à-d. avec une profondeur de 11 demi-coups), vous verrez également quatre traits à la place des coups suivants. Ceci est le cas lorsque *Mephisto* n'a pas eu le temps de calculer avec la profondeur désirée.

2.3.3 La pendule

La dernière section du menu d'information comprend 4 lignes. Elles vous affichent la pendule.

Les **dixième** et **onzième** lignes du menu d'information indiquent chacune le **temps de réflexion par coup** et **le temps de réflexion total** pour les deux joueurs (voir page). Derrière les lettres «O» et «J» pour «ordinateur» et «joueur» vous trouvez le chiffre 1 ou 2, indiquant dans quel **limite de temps** (une période de temps déterminée dans laquelle vous devez exécuter un nombre défini de coups) vous vous trouvez actuellement.

Les lignes 12 et 13 montre l'horloge «countdown». Elle n'est active que dans certains niveaux de jeu. Ces niveaux de jeu doivent comporter des limites de temps. Après les lettres «O» et «J» vous voyez le nombre de coups restant jusqu'au début de la prochaine limite de temps. Si le reste de la partie doit être joué dans un temps imparti, vous verrez apparaître le mot «TOUS» à la place du nombre de coups. Derrière le trait oblique qui suit vous verrez le temps de réflexion qui reste jusqu'à l'écoulement de la limite de temps, affiché en heures, minutes et secondes. Si le temps de réflexion imparti est dépassé, ceci vous sera signalé à l'affichage par le message «TEMPS DEPASSE».

Si vous avez sélectionné un niveau de jeu avec des limites de temps définies, l'horloge «Countdown» s'affiche automatiquement pendant que vous jouez une partie.

2.3.4 Exemple de menu d'information

Nous allons à l'aide de l'exemple qui suit vous expliquez encore une fois en détail l'ensemble des 13 lignes du menu d'information. Dans notre exemple, l'ordinateur se trouve en phase d'attente. Nous mettrons en évidence les différentes sections du menu en les séparant par un interligne plus grand.

```
11  F1-E1   E8-C8
12  *JOUEZ

05/17 E8D8=36/36
 0.09 E8C8 C2C3
 E7E6 D3E2 F6G4
 F3E5 D7E5 C1F4
 ____ ____ ____
-0.06 E7E6 D3E2
F6G4 F3E5 G4E5

O1 12;41 01;58
J1 11;10 05;42
O:  29 C/01:47;19
J:  29 C/01:48;50
```

La première ligne vous signale que le dernier coup que vous venez de jouer est le onzième. La dernière paire de coups joués était les coups f1-e1 et e8-c8.

La deuxième ligne indique que c'est le joueur (c.-à-d. les Blancs) qui ont le trait (cela se voit à l'étoile) et que le coup à jouer est le douzième.

La troisième ligne vous informe que l'ordinateur a calculé 5 coups en force brute et 17 demi-coups sélectifs. Le dernier coup calculé était e8-d8 et il s'agissait du 36ème coup de 36 coups possibles.

La ligne 4 montre la valorisation de la position. L'ordinateur estime avoir un avantage de 0,09 unités de Pion. Vous voyez ensuite le coup que l'ordinateur vient de jouer, suivi du coup qu'il attend de votre part (proposition de coup).

Les lignes 5 à 7 affichent les demi-coups suivants de la variante principale.

Dans ce cas, la ligne 7 affiche des tirets, car l'ordinateur n'a pas calculé suffisamment en profondeur pour pouvoir vous indiquer la suite des demi-coups de la variante principale.

Les lignes 8 et 9 font une prévision de la valorisation de position et de la variante

principale. Dans l'attente du coup prévu (c2-c3), l'ordinateur évalue pour lui un désavantage de 0,06 unités de Pion. Derrière ce chiffre vous trouvez les cinq demi-coups de la variante principale actualisée.

A la ligne 10 vous pouvez voir que l'ordinateur a utilisé en tout 12 minutes et 41 secondes, dont une minute 58 secondes pour le dernier coup. La ligne 11 contient la même information pour le joueur. Le chiffre «1» signifie que les deux joueurs se trouvent dans la première limite de temps.

La ligne 12 indique que l'ordinateur doit encore jouer 29 coups en une heure, 47 minutes et 19 secondes. La ligne 13 contient l'information correspondante pour le joueur.

2.4 ORDIJ - Forcer l'ordinateur à jouer

Cette fonction vous permet de forcer *Mephisto* à jouer. S'il se trouve en **phase de calcul**, l'opération de calcul est immédiatement interrompue et *Mephisto* joue le meilleur coup qu'il ait trouvé jusqu'ici. En phase d'attente, *Mephisto* jouera pour vous (changement de côté).

Si vous désirez que *Mephisto* joue avec les Blancs, il vous suffit d'appuyer sur ORDIJ au début de la partie. Veuillez également vous référer 2.12.2 (échiquier retourné).

2.5 ALTER - Calculer une variante de coups

Avec cette fonction vous pouvez éliminer un coup joué par l'ordinateur ou lui demander de calculer un autre coup (une autre possibilité ou variante). Si un coup joué par *Mephisto* ne vous plaît pas (soit parce que ce coup s'est déjà souvent produit, soit parce que vous le considérez trop fort), vous pouvez ne pas l'exécuter et activer ALTER. L'ordinateur va alors se remettre à réfléchir; le coup que vous avez refusé étant bloqué, *Mephisto* sera donc obligé d'en rechercher un autre (de deuxième choix). Vous pouvez répéter cette opération aussi souvent que vous le désirez et obtenir ainsi de *Mephisto* une «liste complète des coups». Il est important que vous n'exécutiez pas le coup indiqué par *Mephisto* avant d'activer la fonction ALTER.

2.6 MEMO - Mode mémoire

La mémoire intégrée que possède *Mephisto* vous permet de mémoriser une série de coups ou même des parties complètes que vous pourrez dérouler vers l'avant ou vers l'arrière tant que vous n'aurez pas joué de coup d'une nouvelle partie ou procédé à une modification de position. Vous pouvez reprendre des coups, jouez à nouveau en avant ou sauter au début ou à la fin d'une partie.

Après avoir activé MEMO, vous verrez une fenêtre qui peut par exemple se présenter comme suit:

```
03 F1-C4    G8-F6
>04 MEMO
```

La première ligne correspond à la ligne d'information du message d'état.

Le signe > au début de la deuxième ligne vous indique que vous pouvez procéder à un réglage au moyen des touches du curseur.

Les quatres touches à flèche ont l'effet suivant:

- ⇐ reprend le dernier coup.
- ⇒ rejoue les coups précédemment repris.
- ⇑ saute au début de la partie. Depuis là, vous pouvez rejouer vos coups avec⇒.
- ⇓ saute à la fin d'une partie. Depuis là, vous pouvez reprendre vos coups avec ⇐.

Au cas où vous reprenez directement vos coups sur l'échiquier , l'ordinateur passe automatiquement en mode mémoire (MEMO). En mode mémoire, vous pouvez utilisez les touches du curseur sans devoir effectivement déplacer les pièces sur l'échiquier. Si, en reprenant des coups, il devient nécessaire de remettre en place des pièces précédemment capturées, vous verrez apparaître le symbole correspondant à cette pièce à l'affichage. Au cas où vous reprenez un coup pendant la phase de calcul en activant RETOU , vous ne passez pas automatiquement en mode mémoire.

Si vous rejouez des coups précédemment repris en déplaçant les pièces sur l'échiquier, le coup suivant sera - comme lors de la reprise d'un coup - indiqué au moyen des LED.

En mode MEMO, la touche ENT n'a aucun effet.

2.7 START - Commencer une nouvelle partie

Cette fonction vous permet à tout moment (même pendant que *Mephisto* est en train de calculer) de commencer une nouvelle partie. (Comme vous le savez déjà, il existe un moyen encore plus rapide qui consiste simplement à remettre toutes les pièces dans la position initiale).

Vous pouvez ainsi débuter une nouvelle partie tout en conservant le même niveau de jeu et tous les mêmes réglages que vous aviez auparavant. En même temps la pendule (et ainsi votre temps de réflexion) est remise à zéro.

A propos: la dernière partie que vous venez de jouer se trouve encore en mémoire et ne sera effacée qu'une fois que vous avez exécuté le premier coup de votre nouvelle partie. S'il devait donc vous arriver une fois que vous appuyiez sur NOUVP par mégarde, il vous suffit de passer en mode MEMO et de rejouer la dernière partie (ainsi que nous venons de le décrire au chapitre précédant).

2.8 NIV. - Sélectionner le niveau de jeu

Votre *Mephisto* connaît un nombre presque infini de niveaux de jeu (librement programmables). Ceux-ci sont regroupés en plusieurs catégories afin de permettre aux joueurs de toute classe, qu'ils soient débutants ou grand maîtres, de trouver un adversaire à leur taille. Si vous jouez régulièrement avec *Mephisto*, vous vous rendrez très vite compte de vos progrès par le fait que vous pourrez sélectionner des niveaux de jeu de plus en plus élevés, sans pour autant perdre vos chances ou obtenir un moins bon résultat.

Pour modifier le niveau de jeu, vous sélectionnez la fonction NIV. que vous activez en appuyant sur ENT alors que le curseur se trouve sur l'étoile. *Mephisto Vancouver* connaît plusieurs catégories de niveaux de jeu que vous pouvez sélectionner au moyen des touches ⇑ et ⇓. Les touches⇒ et ⇐ vous permettent de choisir le niveau de jeu à l'intérieur de la catégorie sélectionnée. En avançant dans le menu NIV., vous

verrez quatre lignes contenant des informations relatives aux niveaux et aux limites de temps. Vous comprendrez ainsi très vite la signification des divers niveaux.

Lorsque vous changer de niveau de jeu, certains réglages sont automatiquement remis à leur valeur d'origine et devront, si vous le désirez, être redéfinis.

2.8.1 Niveau de jeu normaux

Les niveaux de jeu normaux (affichage NIV. NORML) définissent pour l'ordinateur un temps de réflexion moyen par coup. Le temps de réflexion utilisé pour un coup peut fortement dévier de ce temps moyen, étant donné qu'il pourra être compensé par le temps utilisé pour les autres coups. Voici la liste des niveaux de jeu normaux:

Niveau	Signification		
NORML 00	temps moyen de réflexion	2	secondes
NORML 01	temps moyen de réflexion	5	secondes
NORML 02	temps moyen de réflexion	10	secondes
NORML 03	temps moyen de réflexion	15	secondes
NORML 04	temps moyen de réflexion	30	secondes
NORML 05	temps moyen de réflexion	1	minute
NORML 06	temps moyen de réflexion	1	minute 30 secondes
NORML 07	temps moyen de réflexion	2	minutes
NORML 08	temps moyen de réflexion	3	minutes
NORML 09	temps moyen de réflexion	3	minutes 45 secondes

2.8.2 Niveaux de tournoi

Les niveaux de tournoi imposent des **limites de temps**, aussi bien pour l'ordinateur que pour le joueur. On utilise des valeurs qui sont usuelles lors des tournois d'échecs nationaux et internationaux. Si vous dépassez le temps de réflexion alloué, ceci vous sera signalé dans l'horloge «countdown». Vous êtes néanmoins libre de continuer la partie. Voici les significations des divers niveaux de tournoi (LT signifie «limite de temps»):

Niveau	Signification	
TOURN 00	1ère LT:	40 coups en 2 heures
	2ème LT:	20 coups en 1 heure
TOURN 01	1ère LT:	50 coups en 2 heures 30 minutes
	2ème LT:	20 coups en 1 heure
TOURN 02	1ère LT:	40 coups en 2 heures
	2ème LT:	reste de la partie en 1 heure
TOURN 03	1ère LT:	40 coups en 2 heures
	2ème LT:	reste de la partie en 30 minutes
TOURN 04	1ère LT:	50 coups en 2 heures
	2ème LT:	20 coups en 1 heure
TOURN 05	1ère LT:	40 coups en 1 heure 45 minutes
	2ème LT:	reste de la partie en 15 minutes

TOURN 06	**1ère LT:**	**35 coups en 1 heure 45 minutes**
	2ème LT:	**reste de la partie en 15 minutes**
TOURN 07	**1ère LT:**	**50 coups en 2 heures 30 minutes**
	2ème LT:	**reste de la partie en 30 minutes**
TOURN 08	**1ère LT:**	**40 coups en 2 heures 30 minutes**
	2ème LT:	**16 coups en 1 heure**
TOURN 09	**1ère LT:**	**30 coups en 1 heure 30 minutes**
	2ème LT:	**reste de la partie en 30 minutes**

2.8.3 Niveau de jeu programmable

Cette fonction vous permet de définir vos propres niveaux de jeu (tournoi ou blitz). Il est même possible de définir des limites de temps différentes pour *Mephisto* que pour vous-même. A la place des quatres lignes d'information, vous verrez apparaître à l'affichage deux limites de temps pour l'ordinateur et deux pour le joueur. Vous pouvez à l'emplacement des étoiles ajuster le nombre de coups et le temps de réflexion.

```
NIV.   *UTIL
O1*40  EN*02:00
O2*20  EN*01:00
J1*40  EN*02:00
J2*20  EN*01:00
```

Autant que possible les valeurs du dernier niveau de jeu sélectionné sont reprises. Lorsque vous modifiez les valeurs de la première limite de temps, celles-ci sont automatiquement reprises pour les limites suivantes.

Les touches du curseur on l'effet suivant sur le réglage du nombre de coups:

- **⟹ augmente le nombre de coups de 1.**
- **⟸ diminue le nombre de coups de 1.**
- **⇑ augmente le nombre de coups de 10.**
- **⇓ diminue le nombre de coups de 10.**

Vous pouvez définir un nombre de coups variant entre 1 et 90. A la place de la valeur zéro, vous verrez le mot TOUS, ce qui signifie que la limite de temps vaut pour l'ensemble des coups jusqu'à la fin de la partie.

Les touches du curseur on l'effet suivant sur le réglage du temps de réflexion:

- **⟹ augmente le temps de réflexion d'une minute.**
- **⟸ diminue le temps de réflexion d'une minute.**
- **⇑ augmente le temps de réflexion de 30 minutes.**
- **⇓ diminue le temps de réflexion de 30 minutes.**

Vous pouvez définir un temps de réflexion variant entre 1 minute et 90 heures.

Si vous avez défini une deuxième limite de temps, celle-ci est également valable pour toutes les limites de temps qui suivent.

2.8.4 Niveaux de mat

Les niveaux de mat (niveaux pour problèmes) sont prévus pour les cas dans lesquels on pose un problème consistant à réaliser le mat en un nombre de coups donnés.

Le message NIV. MAT 01 signifie dans ce cas «Mat en un coup», le chiffre peut grimper jusqu'à NIV. MAT 16, c.-à-d. «Mat en 16 coups».

Veillez à désactiver le niveau de mat avant de retourner au jeu normal, sans quoi *Mephisto* refusera tout service, occupé qu'il est à chercher des variantes de mat sans en trouver!

2.8.5 Niveau infini (niveau d'analyse)

A ce niveau, *Mephisto* calcule jusqu'à ce qu'il ait trouvé un mat ou qu'il ait atteint la profondeur de calcul maximale. La profondeur de calcul maximale est de 30 demi-coups en force brute et de 34 demi-coups sélectifs. Ce n'est généralement qu'après plusieurs mois ou même années que l'on atteint la profondeur de calcul maximale. Il se peut par contre que dans des finales simples de Pions elle soit déjà atteinte au bout de quelques heures ou même minutes. Si *Mephisto* est en mesure de jouer un coup provenant de sa bibliothèque des ouvertures, il le jouera immédiatement.

2.8.6 Niveaux de profondeur de calcul

Ces niveaux servent à analyser en détail une position à une certaine profondeur de calcul. Dans ce cas NIV. PRCAL 00 correspond à une profondeur de calcul minimale de zéro et maximale de 12 demi-coups. Ce chiffre peut grimper jusqu'à NIV. PRCAL 30, correspondant à 30 demi-coups de profondeur de calcul maximale.

2.8.7 Niveaux pour débutants

Ces niveaux sont prévus à l'intention des débutants. A ces niveaux, l'ordinateur s'efforcera délibérément de ne pas toujours jouer le meilleur coup, parfois même de faire des gaffes, dans le but de donner de meilleures chances aux débutants. Au niveau FACIL 00, ces gaffes sont fréquentes et grossières pour devenir moins fréquentes et plus subtiles en allant vers le niveau maximal FACIL 09. En moyenne, l'ordinateur a besoin de 2 secondes pour jouer un coup à ces niveaux.

Si vous jouez à un niveau débutant, veuillez ne pas utiliser la fonction ALTER, étant donné que pour s'efforcer de mal jouer l'ordinateur a déjà rayé de sa liste des coups les meilleurs d'entre eux.

2.8.8 Niveaux à handicap

Aux niveaux handicap, l'ordinateur adapte son comportement au temps de réflexion dont son adversaire à besoin. Il fait cela en utilisant lui-même plus ou moins de temps selon un certain rapport. Le temps de réflexion du joueur est donc multiplié par un coefficient fixe. Ce coefficient n'est cependant pas appliqué pour chaque coup individuel, mais selon une moyenne à travers la durée entière du jeu.

Niveau	Signification
HANDC 00	l'ordinateur a besoin de 10% du temps de réflexion du joueur
HANDC 01	l'ordinateur a besoin de 20% du temps de réflexion du joueur
HANDC 02	l'ordinateur a besoin de 30% du temps de réflexion du joueur

HANDC 03	l'ordinateur a besoin de 40% du temps de réflexion du joueur
HANDC 04	l'ordinateur a besoin de 50% du temps de réflexion du joueur
HANDC 05	l'ordinateur a besoin de 60% du temps de réflexion du joueur
HANDC 06	l'ordinateur a besoin de 80% du temps de réflexion du joueur
HANDC 07	l'ordinateur joue à la même cadence que le joueur
HANDC 08	l'ordinateur a besoin de 150% du temps de réflexion du joueur
HANDC 09	l'ordinateur a besoin de 200% du temps de réflexion du joueur

2.8.9 Niveaux de jeux éclairs (BLITZ)

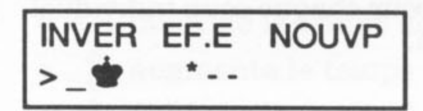
On utilise ces niveaux pour jouer des parties éclair, appelées aussi parties «blitz» (de l'allemand «éclair»). On y impose un temps maximal pour jouer la partie entière. Ce temps total est le même pour l'ordinateur que pour le joueur. Si ce temps maximal est dépassé, ceci est indiqué sur l'horloge «countdown». Vous pouvez néanmoins décider de continuer la partie. Voici les significations des divers niveaux «blitz»:.

Niveau	Signification
BLITZ 00	2 minutes de temps de réflexion pour la partie entière
BLITZ 01	3 minutes de temps de réflexion pour la partie entière
BLITZ 02	5 minutes de temps de réflexion pour la partie entière
BLITZ 03	7 minutes de temps de réflexion pour la partie entière
BLITZ 04	10 minutes de temps de réflexion pour la partie entière
BLITZ 05	15 minutes de temps de réflexion pour la partie entière
BLITZ 06	20 minutes de temps de réflexion pour la partie entière
BLITZ 07	30 minutes de temps de réflexion pour la partie entière
BLITZ 08	45 minutes de temps de réflexion pour la partie entière
BLITZ 09	1 heure de temps de réflexion pour la partie entière

2.9 PROB - Introduire et modifier des positions

La sous-menu PROB (problème) sert à modifier ou à redéfinir une position. La manière de procéder est différente pour l'échiquier *Bavaria* que pour les 3 autres modèles à capteurs magnétiques *Modular, Exclusive* et *München*. En ce qui concerne le modèle *Bavaria*, nous vous prions de lire le dernier paragraphe de ce chapitre.

Toutes les fonctions de ce sous-menu peuvent aussi bien être exécutées directement sur l'échiquier que par l'intermédiaire du clavier. Dans tous les cas, la méthode la plus simple est celle qui consiste à travailler directement sur l'échiquier. Le sous-menu PROB se présente comme suit:



La fonction INVER permet de **modifier** la position actuelle présente sur l'échiquier. EF.E efface toutes les pièces dans la mémoire de l'ordinateur, ce qui revient à **vider** l'échiquier. NOUVP commence une nouvelle partie.

2.9.1 Modifier une position

Lorsque vous sélectionnez la fonction INVER, ceci active automatiquement le symbole des pièces dans le coin inférieur gauche de l'affichage. C'est là que vous pouvez indiquer le type et la couleur de la pièce. La position à droite de l'étoile indique la couleur de la pièce en utilisant un trait horizontal pour les Blancs et un rectangle solide pour les Noirs. Pour indiquer le type de pièce ainsi que sa couleur vous pouvez aussi bien utiliser l'échiquier que le clavier.

Une fois que vous avez activé INVER, vous pouvez faire apparaître le symbole correspondant à une pièce donnée en **soulevant puis en reposant** cette pièce sur l'échiquier. Si par exemple vous soulevez un Pion blanc sur l'échiquier, vous verrez apparaître le trait (pour les Blancs) ainsi que le symbole du Pion. En même temps, les LED de toutes les cases occupées par des Pions blancs **s'allumeront**. Si vous avez sélectionné une pièce noire, les LED **clignoteront**.

Le fait de retirer une pièce de l'échiquier a pour effet d'effacer cette dernière de la mémoire de l'ordinateur. L'affichage vous montre toujours le symbole correspondant au Pion blanc. Si vous posez la pièce que vous venez d'effacer sur une autre case, ceci correspond à **déplacer** cette pièce. Si vous désirez **ajouter** une pièce, vous sélectionnez d'abord le symbole du type de pièce en question en soulevant une quelconque pièce de ce type sur l'échiquier puis en la reposant. Vous poser ensuite la nouvelle pièce sur l'échiquier. Au cas ou vous n'auriez plus de pièce de ce type sur l'échiquier, vous devrez utiliser le clavier pour sélectionner le symbole de la pièce. Les touches à flèche ont l'effet suivant:

- ⇧ et ⇩ changent la couleur, donc Noir en Blanc et inversement.
- ⇒ sélectionne le type de pièce suivant dans l'ordre: Roi, Dame, Tour, Fou, Cavalier et Pion. Les pièces noires viennent après les blanches.
- ⇐ sélectionne le type de pièce précédent: cette touche a donc le même effet que la touche ⇒ mais dans le sens opposé.

A droite de la deuxième étoile, l'ordinateur vous affiche la case sur laquelle vous avez en dernier posé une pièce. Vous pouvez également activer cette étoile, ce qui vous permettra de choisir manuellement les cases au moyen des touches à flèche du clavier. Dans ce cas, les touches fonctionnent de la même manière que pour l'introduction de coups par l'intermédiaire du clavier .

2.9.2 Qui a le trait: les Blancs ou les Noirs ?

C'est l'indication de la couleur qui était affichée dans le sous-menu PROB juste avant que vous quittiez ce dernier qui détermine quel camp a le trait. Si vous voulez donc que les Blancs jouent alors que l'affichage vous montre le petit rectangle noir (symbole pour les Noirs), vous soulevez simplement une quelconque pièce blanche de l'échiquier avant de l'y remettre. Vous verrez alors apparaître le symbole pour les Blancs et vous pourrez donc quitter le sous-menu PROB.

2.9.3 Réintroduire une position

Pour réintroduire une position, commencez une nouvelle partie (avec les pièces en position initiale), puis activez INVER. Supprimez maintenant toutes les pièces dont vous n'avez pas besoin. Placez les autres pièces sur les bonnes cases. Assurez-vous que le trait appartient au bon camp. Quittez le sous-menu. L'introduction de la position est ainsi terminée et vous pouvez commencer votre jeu à partir de cette position.

Il existe une deuxième méthode pour introduire une position; elle est conseillée lorsque vous devez mettre en place un nombre très limité de pièces. Enlevez toutes les pièces de l'échiquier, puis activez EF.E. Sélectionnez ensuite INVER et placez le Roi blanc (dont le symbole apparaît à l'affichage) sur l'échiquier. Sélectionnez les autres types de pièce avec la touche ⟹ et placez les pièces correspondantes sur l'échiquier. Une fois que vous avez placé toutes vos pièces, assurez-vous que le trait appartient au bon camp puis quittez le sous-menu PROB.

> Il est important, lors de l'introduction d'une position directement sur l'échiquier, de veiller à ce qu'aucune LED ne soit allumée avant d'activer le sous-menu PROB.

2.9.4 Introduire une position sur l'échiquier *Bavaria*

Mettez en place toutes vos pièces sur l'échiquier avant d'activer le sous-menu PROB. Ignorez les LED qui s'allument. Activez INVER, puis assurez-vous que le trait appartient au bon camp (en soulevant puis reposant une pièce de cette couleur). Lorsque vous quittez le sous-menu avec CL, l'introduction de la position est achevée.

Si vous désirez mettre en place des pièces supplémentaires qu'en réalité vous n'avez pas (par ex. une deuxième Dame ou un troisième Cavalier), vous devez utiliser pour cela les pièces joker spécialement marquées. Vous recevez lors de la livraison du système un joker de chaque couleur. Sélectionnez le type de pièce que vous désirez placer, puis poser votre joker sur la case désirée. Regardez toujours attentivement l'affichage qui vous indique quel est le type de pièce que vous pouvez présentement placer.

2.9.5 Introduction d'une position irrégulière

Lors de la mise en place ou de la modification d'une position, *Mephisto* veille à ce que vous ne construisiez pas sur votre échiquier une position «irrégulière» (c.-à-d. non conforme à la règle des échecs). Si vous y placez un deuxième Roi, il protestera énergiquement de même que si un des deux camps ne possède plus de Roi sur l'échiquier. Vous recevrez également un message d'erreur si vous placez des Pions sur votre rangée de base ou sur celle de l'adversaire ou si vous avez plus de 16 pièces de chaque côté. Par contre, conformément à la règle de la promotion des Pions, il acceptera par exemple que vous ayez deux Dames ou quatre Cavaliers de même couleur.

Si vous deviez faire une erreur lors de la mise en place d'une position (en oubliant le Roi par exemple), vous obtiendrez un message d'erreur correspondant tel que:

```
ROI ILLEGAL
PRESSEZ 1 TOUCHE
```

Suivez la consigne en appuyant sur une touche quelconque, puis rectifiez votre position (par ex. en ajoutant le Roi manquant), avant de continuer votre jeu.

Voici d'autres messages d'erreur possibles:

```
ROI EN ECHEC
PRESSEZ 1 TOUCHE
```

```
TROP DE PIECES
PRESSEZ 1 TOUCHE
```

```
PION ILLEGAL
PRESSEZ 1 TOUCHE
```

Notez que *Mephisto* n'est pas en mesure de jouer des coups provenant de sa bibliothèque des ouvertures dans le cas où vous avez modifié ou reconstruit une position. Ceci est même valable dans le cas où la position mise en place est connue de la bibliothèque.

2.10 VERIF - Vérifier une position

Vous pouvez à tout moment activez ce sous-menu afin de vérifier si la position des pièces sur votre échiquier correspond bien à celle que l'ordinateur a dans sa mémoire interne. Sélectionnez VERIF (pour vérification). Vous verrez à l'affichage le signe > suivi du symbole correspondant au Roi blanc (voir page). En même temps la LED de la case sur laquelle se trouve le Roi blanc s'allumera. La LED de la case sur laquelle se trouve le Roi noir clignote. La touche ⟹ vous permet de passer à la pièce suivante, la Dame. *Mephisto* vous indiquera à nouveau les positions des Dames au moyen des LED (allumées pour les pièces blanches, clignotantes pour les pièces noires). En continuant à actionner la touche ⟹, *Mephisto* vous indiquera à tour de rôle toutes les pièces dans l'ordre Roi, Dame, Tour, Fou, Cavalier et Pion. Parallèlement, l'affichage vous indique à chaque fois les cases sur lesquelles les pièces en question se trouvent.

Cette fonction de vérification de position peut être très utile dans le cas où vous auriez malencontreusement renversé les pièces sur votre échiquier et que vous devez les remettre à leur juste place. Elle rend également de bons services après la mise en place d'une position ou après avoir rappelé une partie mémorisée .

2.11 Programmer des ouvertures

Le sous-menu BIBLI permet de programmer votre propre bibliothèque des ouvertures, avec une capacité maximale de 1'000 demi-coups. Ceux-ci restent mémorisés, même lorsque l'appareil est hors tension.

Pour pouvoir jouer avec votre bibliothèque des ouvertures personnelle, vous devez d'abord l'activer. Une fois que la bibliothèque programmée a été activée, elle a la préséance sur la bibliothèque normale. Cela signifie que *Mephisto* ira toujours d'abord regarder dans la bibliothèque programmée s'il y trouve un coup. Ce n'est que s'il trouve rien qu'il ira également consulter la bibliothèque de base.

Commencez une nouvelle partie. Activez BIBLI. Vous obtenez le menu suivant:

```
AJOUT EF.L    EF.P
(   100%     00Z  )

 01   *????   *(??)
```

Jouez la série de coups que vous désirez mémoriser comme variante d'ouverture sur l'échiquier. Activez AJOUT. Cette série de coups (variante) a alors été ajoutée (enregistrée) dans la bibliothèque. Si vous activez BIBLI et AJOUT au cours d'une partie, toutes les séries de coups de votre partie seront enregistrées dans la bibliothèque.

Vous pouvez à présent reprendre des coups et ainsi retourner à une quelconque position à partir de laquelle vous pouvez recommencer une nouvelle variante que vous

enregistrerez également. Lorsque vous reprenez des coups vous passez dans le mode mémoire. Après avoir quitté ce menu avec **CL**, vous vous retrouvez dans le sous-menu BIBLI. Vous pouvez très facilement programmer une série de variantes en jouant d'abord la première série de coups, en l'AJOUTant, en reprenant les coups jusqu'au dernier débranchement, en appuyant sur **CL**, en jouant la variante suivante et ainsi de suite.

La deuxième ligne vous indique combien de mémoire est utilisée et combien de demi-coups ont déjà été introduits dans la bibliothèque. *Mephisto* est capable de reconnaître des suites de coups, c.-à-d. que si vous introduisez deux variantes commençant avec les mêmes coups, la série des coups identiques n'est mémorisée qu'une seule fois.

Il n'est pas possible de mémoriser une variante au cas où la même série de coups a déjà été mémorisé une fois ou si vous avez essayé de jouer des variantes à partir d'une position introduite . Il n'est pas permis non plus de promouvoir un Pion. Dans ces cas vous entendrez un signal d'erreur (son grave). Le même signal se fait entendre si la mémoire disponible ne suffit plus.

Vous pouvez **effacer** une ou plusieurs **variantes**. Pour cela, jouez sur l'échiquier la variante que vous désirez effacer puis activez EF.L. Vous effacez ainsi le dernier coup exécuté sur l'échiquier ainsi que tous les coups (et sous-variantes) qui y sont rattachés.

Si vous activez EF.P, vous **effacez toute** la bibliothèque programmable des ouvertures. Veillez à n'utiliser les deux dernières fonctions qu'avec une grande prudence, car il n'est pas possible d'annuler leurs effets, vous n'avez donc pas de droit à l'erreur.

2.11.1 Editer des ouvertures mémorisées

Vous pouvez modifier la fréquence des variantes mémorisées ou les bloquer pour un camp.

Avancer jusqu'à la troisième ligne du sous-menu BIBLI. Activez l'étoile de gauche. L'affichage vous indiquera le premier coup mémorisé pour cette position. A l'aide des touches ⟹ et ⟸ , vous pouvez jouer des coups en avant ou en reprendre sans utiliser l'échiquier. Si un coup est affiché en majuscules (par ex. C2C4), il existe une autre variante pour cette position. Vous pouvez faire afficher ce coup en appuyant sur ⇓ Si ce coup apparaît également en majuscules, c'est qu'il y a un troisième coup et ainsi de suite. La touche ⇑ vous permet à tout moment de revenir au dernier coup de variante. Si un coup est affiché en minuscules (par ex. g1f3), il n'existe plus d'autres options de coups. A la suite de l'étoile de droite vous pouvez voir la position du coup au sein de la variante.

Les coups d'ouverture mémorisés sont joués avec une probabilité variable. Le premier coup mémorisé est toujours joué avec une probabilité de 50%. La deuxième variante a une probabilité de 25% (donc la moitié de celle du premier coup), les coups suivants ont toujours la moitié de la probabilité du précédent. Le dernier coup d'une série possède la totalité de la probabilité résiduelle. Si dans une position donnée, vous avez mémorisé cinq différents coups possibles, les probabilités avec lesquelles ces coups seront joués sont: 50% pour le premier coup, 25% pour le deuxième coup, 12,5% pour le troisième et 6,25% chacun pour les quatrième et cinquième coups.

Vous pouvez **modifier l'ordre** des différents coups. Ceci n'est possible que s'il y a plusieurs coups possibles pour une position. Pour cela, vous sélectionnez le coup désiré à la troisième ligne de l'affichage puis vous activer l'étoile de droite. *Mephisto* vous indiquera alors la position actuelle du coup. En utilisant les touches ⇑ et ⇓ , vous pouvez augmenter ou diminuer de 1 la position du coup. Les autres coups possibles seront déplacés en conséquence pour s'adapter au nouvel ordre.

Vous pouvez **bloquer des coups** isolés. Cela signifie que ce coup ne sera pas joué de manière active, par contre s'il se produit dans une partie, l'ordinateur y répondra. Pour bloquer un coup, appuyez sur ⟹, alors qu'apparaît le signe > à droite de l'affichage. Un coup bloqué est identifié par le signe - (moins) placé à côté de sa position. Les coups bloqués (donc marqués du signe -) ont toujours une probabilité de zéro, c.-à-d. qu'ils ne sont pas considérés lorsque vous déterminez la probabilité de plusieurs coups possibles.

Vous pouvez **augmenter la probabilité** d'un coup. Pour cela, appuyez sur ¿, alors qu'apparaît le signe > à droite de l'affichage. Ceci augmente de moitié la probabilité du coup. Les coups possédant une probabilité plus élevée sont identifiés par un point d'exclamation. Les points d'exclamation ne prennent effet que s'il existe d'autres coups possibles à la suite.

Admettons que vous ayez mémorisé les coups suivants pour la position initiale: E2E4 (1-), D2D4 (2), C2C4 (3!) et g1f3 (4). Le premier coup (E2E4) ne sera pas joué puisqu'il est bloqué (signe moins). Le coup suivant D2D4 a 50% de probabilité d'être joué. Le troisième coup (C2C4) est muni d'un point d'exclamation, sa probabilité est de 25% + 12,5%, donc au total de 37,5%. Le dernier coup possède la probabilité résiduelle, à savoir 12,5%.

2.12 OPTNS - Options

Ce menu regroupe toute une série d'options auxquelles vous pouvez accéder en activant la fonction OPTNS et que vous pouvez modifier si vous le souhaitez. Le sous-menu OPTNS comprend les 22 lignes suivantes:

*LANGUE	FRANCAIS
*INVER	OFF
*SON	ON
*BIBLI	HASARD
*BIBLI S	NORMAL
*LIBRAIRI	OFF
*ABAND	ON
*HASARD	OFF
*PROF	OFF
*MEM.PERM.	ON
*HASH	ON
*STYLE	ACTIF
*SELECTVE	12
* ♟ STRUCT	ON
* ♟ VAL	100%
*♞♝♜♛ VAL	100%
*CONTEMPT	OFF
*AJ.TEMPS	OFF
*DELAI OP	OFF

Les diverses options peuvent être combinées à volonté. Pour modifier une option, vous procédez de la manière bien connue consistant à activer l'étoile puis à modifier la valeur au moyen des touches à flèche. Une fois que vous avez la bonne valeur à l'affichage, vous la mémorisez en appuyant sur **ENT**.

2.12.1 LANGUE - Langue de dialogue

Ici vous pouvez choisir dans quelle langue vous désirez communiquer avec *Mephisto*. A la livraison, la langue sélectionnée est le français (LANGUE FRANCAIS). Ce réglage subsiste aussi longtemps que vous ne le modifiez pas. Les autres langues que vous pouvez choisir sont l'allemand, l'anglais, l'italien et l'hollandais.

2.12.2 INVER - Retourner l'échiquier

Vous avez besoin de cette fonction dans le cas où vous désirez jouer avec les Noirs contre *Mephisto* tout en jouant de bas en haut, c.-à-d. en vous trouvant tout à fait normalement devant l'échiquier.

Lorsque vous activez cette fonction, *Mephisto* tourne son échiquier interne de 180° avec pour effet d'avoir les pièces blanches à l'arrière et les noires à l'avant. Pour inciter *Mephisto* à commencer la partie, appuyez sur ORDIJ. Une fois l'échiquier retourné, les libellés des cases ne correspondent plus. La case h8 par exemple se trouve maintenant en bas à gauche. *Mephisto* tient automatiquement compte de ceci à l'affichage.

L'échiquier *Bavaria* reconnaît automatiquement au début d'une partie quelles pièces (blanches ou noires) vous avez placé à l'avant. Le cas échéant il activera lui-même l'option INVER.

2.12.3 SON - Signal sonore

Dans certaines situations (par ex. lorsqu'il a trouvé un coup ou suite à des fausses manipulations), *Mephisto* se manifeste en émettant un signal sonore. Si ceci devait vous perturber, vous pouvez désactiver ce signal.

2.12.4 BIBLI - Activation de la bibliothèque des ouvertures

La bibliothèque des ouvertures comprise de base dans le logiciel *Vancouver* peut être restreinte ou désactivée si vous le désirez. Lorsque la bibliothèque complète est en fonction, l'affichage indique BIBLI HASARD et *Mephisto* joue toutes les variantes mémorisées.

Il est d'autre part possible d'activer une **bibliothèque de tournois** (affichage BIBLI TOURN). Dans ce cas, *Mephisto* ne joue qu'un nombre restreint d'ouvertures et de variantes, celles qui correspondent le mieux au style de jeu de l'ordinateur. Le jeu de l'ordinateur devient plus fort, mais moins varié.

La bibliothèque de tournoi est automatiquement activée lorsque vous sélectionnez un niveau de jeu de tournois, un niveau «blitz» ou un niveau de jeu programmable.

Vous avez également la possibilité de mettre hors fonction la bibliothèque complète. Ceci forcera le programme à calculer chaque coup, depuis le premier coup de la partie.

2.12.5 BIBLI S - Choix du style de bibliothèque

Mephisto vous offre la possibilité unique de modifier le style de votre bibliothèque. Il dispose en tout de 6 bibliothèques différentes. La sélection de base est NORMAL. Mais *Mephisto Vancouver* vous offre en outre: HUMAIN (bibliothèque spéciale pour le jeu contre un adversaire humain), GAMBIT (une bibliothèque avec des variantes à gambit), CLASS. (*Mephisto* répond à 1. e4 par e5 et à 1. d4 par d5), MODERNE (*Mephisto* ne joue que des variantes modernes) et BLITZ (bibliothèque spéciale pour

parties éclairs). Chaque bibliothèque possède un réglage de tournoi et un réglage aléatoire (voir sous 2.12.4).

Dans les tournois où vous jouez contre adversaires humains, nous vous conseillons d'utiliser la bibliothèque HUMAIN. Cette bibliothèque a été spécialement concu pour le jeu contre un adversaire humain et comprend de nombreux débuts ouverts et tactiques.

2.12.6 LIBRAIRI - Bibliothèque programmable

Cette option permet d'activer la bibliothèque programmable des ouvertures.

2.12.7 ABAND - Option d'abandon

Comme nous l'avons déjà mentionné à la page , *Mephisto* abandonne la partie lorsqu'il estime que la situation est sans issue. ABAND OFF vous permet de désactiver cette option.

2.12.8 HASARD - Fonction aléatoire

Normalement, *Mephisto* recherche toujours le coup le plus fort, ce qui signifie que dans une même situation de jeu il jouera toujours le même coup. Pourtant on désire parfois, surtout au début d'une partie, pratiquer un jeu plus varié. Pour permettre ceci, votre ordinateur est équipé d'une fonction aléatoire. Ainsi il peut, parmi un choix de coups possibles et de force semblable, sélectionner une fois l'un, une fois l'autre. Il est d'ailleurs possible que ceci diminue un peu sa puissance de jeu. Cette fonction n'a pas d'effet sur la bibliothèque des ouvertures, qui travaille toujours de manière aléatoire.

2.12.9 PROF - Fonction de professeur

La fonction de professeur d'échecs a été conçue en premier lieu pour les personnes qui désirent apprendre le jeu des échecs. Pour l'utiliser au mieux, vous devriez octroyer à votre ordinateur un temps de réflexion assez long pour qu'il puisse bien étudier la situation ou la partie.

Il n'est pas possible de cumuler les fonctions de professeur et de jeu automatique car il n'y aurait pas grand sens à ce que *Mephisto* s'avertisse lui-même lorsqu'il va jouer un coup faible.

Chaque fois que vous avez joué un coup, *Mephisto* se manifestera (souvent après un temps de réflexion assez long) s'il estime que vous avez mal joué. Un signal sonore à quatres reprises attire votre attention et l'affichage montre quatres points d'interrogation ????.

Vous pouvez alors obtenir jusqu'à 5 lignes d'information, dont voici un exemple possible:

????	CONT	RETOU
7.96	E8F7	F1C4
F7E8	B1C3	F8C5
!!!!!	F1C4	G8F6
B1C3	C6D4	——

La signification de ce sous-menu est la suivante: la fonction CONT indique à l'ordinateur de continuer à jouer en ignorant le message d'avertissement; RETOU vous

permet de reprendre votre dernier coup (faible) et remet l'ordinateur en phase d'attente, vous permettant ainsi de jouer un coup meilleur.

Les lignes 2 à 3 vous indiquent la valorisation de la position ainsi que la variante prévue avec laquelle *Mephisto* allait «punir» votre (mauvais) coup.

Les lignes 4 et 5 vous affichent le coup (meilleur) que *Mephisto* vous propose ainsi que la variante principale consécutive.

Il est évident que ce professeur d'échecs a également ses limites. En règle générale, il ne vous avertit que lorsque vous commettez de grosses gaffes et que la valorisation de position tombe fortement. Comme nous l'avons déjà indiqué, le temps de réflexion que vous avez sélectionné influence directement la quantité d'informations que *Mephisto* vous donne dans ce sous-menu. S'il ne dispose pas du temps suffisant, il se peut qu'il ne vous indique qu'un seul coup sans la variante qui suit.

Etant donné que cette fonction se base sur le système de la valorisation de position, elle ne peut pas déployer ses effets dans tous les cas où *Mephisto* n'a pas mémorisé de valorisation de position. Ceci est le cas par exemple lorsque le dernier coup provenait de la bibliothèque des ouvertures, si vous venez de reprendre un coup ou d'introduire une position, ou si, dû au fait que vous avez joué trop vite, l'ordinateur n'a pas pu profiter de votre temps de réflexion pour ses propres calculs.

2.12.10 MEM.PERM - Mise à profit du temps de réflexion de l'adversaire

Votre *Mephisto* dispose de ce qu'on appelle le «permanent brain» (ce qui signifie *mémoire permanente* en anglais). Cela signifie que l'ordinateur continue à réfléchir sur le déroulement de la partie pendant que vous avez le trait et que vous réfléchissez à votre coup. Ceci peut lui faire gagner pas mal de temps de calcul. Vous pouvez vous en rendre compte lorsque après avoir joué un coup sur lequel vous avez longuement réfléchi, *Mephisto* répondra très rapidement.

Si vous désactivez cette option, vous enlevez à l'ordinateur ce temps de réflexion supplémentaire, ce qui diminuera bien sûr sa force de jeu.

2.12.11 HASH - Tables «hash»

Le *Mephisto Vancouver* possède des tables «hash». Il s'agit là d'une organisation intelligente de sa mémoire de travail, qui lui permet de mémoriser en utilisant très peu de place mémoire les positions qu'il a déjà calculées y compris leur valorisation. Si, lors d'un calcul ultérieur, il retrouve une de ces positions déjà connues, il peut accéder de manière ultra-rapide à la valorisation déjà existante. La présence de ces tables permet d'augmenter fortement la vitesse de calcul du programme, surtout dans les fins de jeux.

Si vous désactivez l'utilisation du temps de réflexion de l'adversaire (voir ci-dessus), les tables «hash» sont également mises hors service en phase d'attente.

2.12.12 STYLE - Style de jeu

Le logiciel *Mephisto Vancouver* vous permet de choisir entre 3 styles de jeux différents:

*STYLE ACTIF, *STYLE AGRESSIF et *STYLE POSITION

Le style de jeu réglé de base et avec lequel nous avons remporté le championnat du monde est le style ACTIF. C'est ainsi que le *Mephisto Vancouver* obtient les meilleurs

résultats avec un jeu actif et pressant. Le style POSITION est un style plutôt défensif, axé sur la sécurité. Les menaces de l'adversaire sont calculées plus en profondeur que les propres possibilités tactiques. AGRESSIF par contre est un style de jeu très AGRESSIF, c.-à-d. plus ou moins l'inverse du style POSITION.

2.12.13 SELECTVE - Ajustage de la sélectivité

Cette fonction vous permet de modifier la profondeur de recherche sélective de votre *Mephisto Vancouver*. Le réglage de base est de 12 demi-coups. Vous avez la possibilité de laisser *Mephisto* calculer 0, 2, 4, 6, 8, 10 ou 12 demi-coups de manière sélective. Avec le réglage SÉLECTVE 0, *Mephisto* calcule avec ce que l'on appelle la "brute force", c.-à-d. qu'il calcule toutes les suites de coups possibles jusqu'à la profondeur indiquée.

2.12.14 ♟ STRUCT - Les structures de Pions

Les structures de Pions (affichage ♟ STRUCT) sont le coeur du savoir du logiciel *Vancouver* au sujet des positions. Elles contiennent des informations qui lui disent comment positionner de manière optimale les pièces dans des positions de Pions précises, aussi bien pour le début que pour le milieu du jeu.

En désactivant cette fonction, vous diminuez la force de jeu, par contre dans certaines situations à caractère très tactique, il se peut que le jeu devienne plus spontané.

2.12.15 ♟ VAL - La valorisation des Pions

Avec cette fonction vous influencez directement le système de valorisation de position du programme. Vous pouvez modifier la valeur d'un Pion. Le réglage se fait par pas de 10% entre 50% et 150%. Un réglage de 70% signifie par exemple que la perte d'un Pion ne sera comptabilisée qu'avec 0.70 points, *Mephisto* sacrifiera donc plus volontiers un Pion lors d'une attaque ou d'une compensation de position.

Bien que la valeur de base de 100% soit le réglage optimal, il est possible que dans certaines situations vous obteniez de meilleurs résultats avec d'autres valeurs.

2.12.16 ♞♝♜♛VAL - La valorisation du Cavalier, du Fou, de la Tour et de la Dame

Ces fonctions sont analogues à celle décrite ci-dessus pour la valorisation des Pions. Vous pouvez y ajuster la valeur de chaque figure mentionnée entre 50% et 150%.

2.12.17 CONTEMPT - Le facteur «match nul»

Vous pouvez, avec cette fonction, influencer le comportement de jeu de votre *Mephisto Vancouver*. Le facteur CONTEMPT (du mot anglais pour *match nul*) peut être modifié par pas de 0.25 unités de Pion vers le haut ou le bas. Si ce facteur possède une valeur négative, le programme vous offrira gentiment de déclarer la partie comme étant nulle, par contre si le facteur est fortement positif, il s'efforcera à tout prix (ou presque) d'éviter la partie nulle.

Vous pouvez facilement vérifier le principe de fonctionnement de ce facteur en laissant *Mephisto* valoriser une même position avec différents réglages du facteur. Vous verrez que l'appréciation de la valeur de position diffère fortement d'un cas à l'autre.

Lorsque vous jouez dans des tournois contre des joueurs plus faibles (ou surtout contre d'autres ordinateurs d'échecs) avec un classement Elo inférieur à 2100, nous vous conseillons le réglage +0,25 ♟ , car il s'est avéré bon en pratique. Mais vous êtes bien sûr libre de faire vos propres essais!

2.12.18 AJ.TEMPS - Ajustage du temps

Cette fonction ainsi que la suivante ont été conçues spécialement pour le jeu de tournoi. Elles ne sont donc raisonnablement applicables que dans les niveaux de jeu de tournoi ou dans un niveau de jeu personnel programmé de manière semblable. Il arrive parfois dans les tournois qu'on perde du temps suite à des erreurs de manipulation ou des imprécisions de la pendule. Afin que l'ordinateur, qui lui ne tient bien sûr pas compte de cela au niveau de son «horloge interne», ne dépasse pas tout à coup le temps imparti, il est possible de corriger cette «horloge interne».

A intervalles réguliers *Mephisto* affichera le message *AJ.TEMPS suivi du temps total utilisé par l'ordinateur, ceci pendant 30 secondes. Pendant ces 30 secondes vous pouvez à l'aide des touches à flèche corriger ce temps (⟸ fait avancer l'horloge de 30 secondes, ⟹ lui enlève 30 secondes).

A titre de sécurité, nous vous conseillons d'allouer toujours 1 à 2 minutes de temps de réflexion supplémentaire à l'«horloge interne» de l'ordinateur pour éviter que *Mephisto* ne dépasse le temps dans un tournoi.

2.12.19 DELAI OP - Le temps de manipulation

Il est possible de définir un **temps de manipulation** par coup. Ce temps est additionné au temps de réflexion de *Mephisto*. Il s'agit là d'une facilité importante pour les tournois officiels d'échecs où il faut tenir compte du temps qu'il faut à l'opérateur pour exécuter le coup et manipuler la pendule. Un joueur de tournoi très rapide, avec beaucoup d'expérience, a besoin en moyenne de 7 à 8 secondes par coup, alors qu'un joueur moins chevronné prend entre 15 à 20 secondes. Vous pouvez ajuster le temps de manipulation dans une fourchette de 0 à max. 20 secondes au moyen des touches à flèche (⟹avance d'une seconde, ⇑ avance de 5 secondes).

2.13 2JOU - Introduction de séries de coups

La fonction 2JOU sert à introduire des coups pour les 2 camps (séries de coups). Elle a surtout été conçue pour jouer sur l'échiquier de votre *Mephisto* une partie entre deux adversaires humains (*Mephisto* faisant office d'«arbitre») ou pour l'introduction (à des fins d'entraînement) de variantes d'ouvertures ou de débuts de parties de maîtres.

Les coups joués seront indiqués par les LED et en même temps affichés pour contrôle. L'«arbitre» veille à ce que personne n'enfreigne la règle du jeu en jouant des coups irréguliers, sans quoi il réagirait avec une série de signaux sonores vous incitant à reprendre votre coup. Lorsque vous jouez une partie en mode 2JOU, *Mephisto* mémorise la partie entière comme il le fait dans une partie normale. Il est possible à tout moment de faire dérouler des coups.

Pour désactiver le mode 2JOU, vous sélectionnez soit à nouveau 2JOU ou alors ORDIJ. Le message d'état vous indique si 2JOU est actif ou non.

Une spécialité du mode à 2 joueurs est que toutes les informations relatives au calcul du coup sont disponibles, sans que le programme se trouve en phase de calcul. C'est pourquoi cette fonction est surtout très utile pour analyser une position ou une partie entière.

2.14 AUTO - Le jeu automatique

Si vous activez AUTO, *Mephisto* jouera sans arrêt contre soi-même sans qu'il soit nécessaire d'exécuter les coups sur l'échiquier. Cette fonction trouve son utilité surtout

pour les analyses, dans lesquelles l'ordinateur recherche la meilleure continuation, non seulement pour lui, mais pour les deux camps. Vous pouvez donc sans autre introduire une partie de tournoi interrompue (partie en suspens) dans votre *Mephisto* et le laisser tranquillement analyser la position. Il est évident que vous devriez veillez dans ce cas à choisir un niveau de jeu adéquat lui laissant assez de temps de réflexion pour que son jeu atteigne un bon niveau.

Il n'y a pas beaucoup de sens de laisser *Mephisto* jouer toute une partie contre lui-même. Etant donné qu'en début de partie le programme puise tous ses coups dans la bibliothèque des ouvertures, il jouera si vite que vous ne réussiriez pas à suivre le déroulement du jeu.

Vous pouvez également accéder au menu d'information pendant le jeu automatique. Vous y verrez quelles sont les variantes que l'ordinateur est justement en train de calculer, combien de temps il lui a fallu pour cela et finalement l'appréciation de la valeur de la position.

Pour terminer le jeu automatique, vous activez ORDIJ ou appuyer sur **CL**.

2.15 PART. - Les parties mémorisées

Cette fonction (affichage PART. pour «parties») vous permet de mémoriser des parties entières dans la mémoire permanente de *Mephisto*. Ces parties peuvent ensuite être rappelées à volonté. Vous pouvez mémoriser jusqu'à 50 parties au maximum, dont 20 avec toutes les informations annexes telles que les temps de réflexion et les réglages des options et 30 sans informations annexes (donc seulement le déroulement du jeu).

Lorsque vous activez PART., vous verrez apparaître le sous-menu suivant:

```
*NO PARTI   ??
100%   (0 PARTIE)
SAUVE  CHARG   EF.P.
```

Le curseur se trouve sur l'étoile. Si vous activez cette étoile, vous pouvez choisir un jeu avec un numéro de 1 à 50. La deuxième ligne vous indique la mémoire encore disponible et le nombre de coups que comporte la partie sélectionnée. Si vous avez adressé une place mémoire vide, vous verrez 0 PARTIE à la place du nombre de coups.

Les touches ⇒ et ⇐ vous permettent de faire avancer ou reculer le numéro de partie de 1, alors que ⇓ et ⇑ font des sauts de 10.

Pour **mettre en mémoire** une partie, vous sélectionnez le numéro de jeu désiré (en commençant par 01), confirmez avec **ENT** (> devient à nouveau •). Vous allez ensuite à la ligne 2 où vous activez la fonction SAUV (pour «sauver») et votre partie sera alors enregistrée à la place mémoire indiquée.

Pour **rappeler** une partie mémorisée, vous sélectionnez d'abord le numéro de la partie désirée, puis vous activez la fonction CHARG (pour «charger»). Le programme passe alors automatiquement en mode de vérification VERIF, afin que vous puissiez faire la mise en place de vos pièces avant de commencer à jouer. Vous pouvez également passer en mode mémoire pour sauter directement à une position précise au sein de la partie.

Au cas où vous n'auriez mémorisé que la position initiale, il n'y aura pas de vérification de position.

Pour **effacer une partie**, activez EF.P (pour «effacer partie»). ceci supprimera la partie que vous aviez enregistré en mémoire.

2.15.1 Mémoriser des réglages personnels

Une autre application de cette fonction consiste à mémoriser vos propres réglages de paramètres, tels que le niveau de jeu, les options ou le menu d'information personnalisé.

Il vous suffit de mémoriser la position initiale avec un numéro de partie entre 1 et 20, après avoir réglé tous les paramètres de jeu comme vous le souhaitez. Ainsi chaque fois que vous rappelez une de ces parties, les paramètres de jeu seront automatiquement réajustés. Les parties mémorisées avec les paramètres de jeu sont identifiées par (L) apposé derrière le numéro de la partie. Vous pouvez mémoriser jusqu'à 20 réglages différents.

2.15.2 La mémoire disponible

Vous pouvez mémoriser jusqu'à 20 parties avec les informations complètes et jusqu'à 30 parties sans informations annexes. Ces parties restent mémorisées indéfiniment, même si vous éteignez votre ordinateur.

Vous devriez utilisez les numéros de 1 à 20 lorsqu'il s'agit de continuer une partie suspendue, car dans ce cas les temps de réflexion, niveaux de jeu, etc. sont conservés.

Au cas où vous auriez mémorisé un grand nombre de parties très longues, il se peut que vous ne réussissiez pas à sauver 50 parties, car la place mémoire a été calculée en partant d'un nombre moyen de 35 coups par partie. Si ceci devait vous arriver, renoncez à mémoriser l'intégralité de la partie et ne conservez que la position finale de jeu. Il faudra bien sûr nettement moins de place pour mémoriser cette position que pour une partie complète.

2.16 AFFI - Personnalisez votre menu d'information

Cette option du menu principal vous permet de programmer vous-même l'affichage des informations pendant la partie. Veuillez également vous référer au chapitre expliquant la signification des divers éléments du menu d'information.

L'affichage de base est *AFFICH NORML. En cours de jeu, il vous montre automatiquement la pendule.

Si vous choisissez l'affichage *AFFICH ROTAT (pour «rotationnel» ou *défilant*), les deux temps de réflexion ne sont affichés que durant la phase d'attente. Par contre, lorsque *Mephisto* est en train de calculer, l'affichage change toutes les 4 secondes pour afficher à tour de rôle les temps de réflexion, la profondeur de calcul, la valeur de la position et la variante principale (ce qui correspond aux lignes 3, 4, 5, 10 et 12 du menu d'information).

L'option *AFFICH UTIL vous permet de programmer votre propre menu d'information personnalisé. Lorsque vous feuilletez dans le sous-menu AFFICH, vous apercevez 13 lignes correspondantes aux 13 lignes du menu d'information. A chaque ligne il y a 2 étoiles vers lesquelles vous pouvez sélectionner ON ou OFF. Ceci vous permet d'activer les lignes que vous désirez voir apparaître dans votre affichage d'information. La **colonne de gauche** vaut pour la **phase de calcul**, la **colonne de droite** pour la **phase d'attente**. De cette manière vous pouvez décider pour toutes les 13 lignes lesquelles vous désirez voir apparaître et lesquelles vous ne voulez pas. Si vous avez choisi ON pour plus de deux lignes, l'affichage sera alternatif et changera toutes les 4 secondes.

3 Appendice

3.1 Réglages de base

Lorsque vous activez R.A.Z dans le menu de départ, les options suivantes sont remises à leur valeur d'origine.

- **Le niveau de jeu est remis à NORML 01 (5 secondes par coup).**
- **Dans le menu des options, les réglages suivants sont effectués:**

*LANGUE	FRANCAIS	Langue française pour le dialogue avec l'ordinateur
*INVER	OFF	Pièces blanches à l'avant, noires à l'arrière
*SON	ON	Signal sonore enclenché
*BIBLI	HASARD	Bibliothèque des ouvertures illimitée
*BIBLI S	NORMAL	Style de bibliothèque normal.
*LIBRAIRI	OFF	Ouvertures programmables désactivées
*ABAND	ON	L'ordinateur peut décider d'abandonner une partie
*HASARD	OFF	Pas de fonction aléatoire (le meilleur coup est joué)
*PROF	OFF	Fonction professeur désactivée
*MEM.PERM.	ON	Utilisation du temps de réflexion de l'adversaire
*HASH	ON	Tables «hash» actives
*STYLE	ACTIF	Style de jeu actif
*SELECTVE	12	Profondeur de recherche sélective 12 demi-coups
* ♟ STRUCT	ON	Structures de Pion actives
* ♟ VAL	100%	Valorisation des Pions 100% (= 1.00)
* ♞ VAL	100%	Valorisation du Cavalier 100% (standard)
* ♝ VAL	100%	Valorisation du Fou 100% (standard)
* ♜ VAL	100%	Valorisation de la Tour 100% (standard)
* ♛ VAL	100%	Valorisation de la Dame 100% (standard)
*CONTEMPT	OFF	Facteur «match nul» désactivé
*AJ.TEMPS	OFF	Pas d'ajustage de l'horloge interne
*DELAI OP	OFF	Pas de temps de manipulation

R.A.Z n'efface pas la mémoire permanente (ouvertures et parties mémorisées), mais bel et bien la dernière partie jouée.

- **Si vous modifiez le niveau de jeu, les options suivantes sont remises à leur valeur d'origine:**

  bibliothèque des ouvertures, style de bibliothèque, bibliothèque programmable des ouvertures, professeur d'échec, temps de réflexion de l'adversaire, tables «hash», style de jeu, la sélectivité, structures de Pions, valorisation des Pions, valorisation des figures, facteur «match nul» et temps de manipulation.

- **Si vous sélectionnez un niveau de tournoi, de partie «blitz» ou le niveau de jeu programmable, ceci active automatiquement la bibliothèque de tournoi.**
- **Si vous activez NOUVP dans le menu de départ, vous restaurez les mêmes options que si vous changiez de niveau de jeu. En même temps, ceci active le signal sonore.**

3.2 Exemples d'utilisation

Le *Mephisto Vancouver* connaît de très nombreuses applications. En plus de la possibilité de jouer des parties d'échecs, il y a toute une série de possibilités intéressantes d'utilisation. Nous allons en indiquer quelques-unes ci-après.

Vous trouverez à chaque fois une énumération des fonctions que vous devez maîtriser pour pouvoir utiliser cette fonction dans le cadre qui suit le titre du paragraphe.

3.2.1 Bibliothèque programmable d'ouvertures

La bibliothèque des ouvertures ne sert pas seulement à étendre le répertoire des ouvertures du logiciel *Mephisto Vancouver*. Il y a d'autres moyens de tirer profit de cette fonction, par exemple pour les parties en suspens, pour la modification de la fréquence de certains coups et pour la préparation d'une bibliothèque d'ouvertures destinée à être utilisée dans les tournois.

Lorsque vous devez jouer une **partie en suspens**, vous pouvez, après avoir analysé les variantes critiques avec *Mephisto*, mémoriser toute la partie avec toutes les variantes analysées sous forme de «bibliothèque d'ouvertures». Jouez ensuite la partie à partir de la position où elle avait été interrompue, *Mephisto* prenant le rôle de votre adversaire. C'est ainsi que vous pouvez vérifier aisément si vous vous souviendriez encore de toutes les variantes lorsque vous jouerez pour de bon, sans quoi toute votre préparation n'eût servi à rien.

Si vous désirez **modifier la fréquence** de certains **coups d'ouverture** de la bibliothèque standard, vous activez la bibliothèque programmable puis vous y mémorisez vos coups dans l'ordre que vous préférez. Le programme utilise d'abord la bibliothèque programmée et seulement en second lieu la «grande bibliothèque» standard. Si vous désirez par exemple que *Mephisto* ne joue pas 1. e2-e4, vous introduisez ce coup suivi du signe moins (-). Si vous préférez qu'il joue 1. f2-f4 à la place (ce qui n'est pas prévu dans la «grande bibliothèque»), il vous suffit de programmer ce coup pour que dorénavant il soit joué. Le coup 1. f2-f4 est «bloqué» dans la bibliothèque standard, par contre il y existe bien des variantes. Si vous «débloquez» ce coup (en l'incluant dans votre bibliothèque programmable), le programme pourra accéder à tous les coups suivants.

La bibliothèque programmable peut également être utilisée pour les **tournois**. Vous pouvez également limiter ou modifier le choix des ouvertures au moyen de la bibliothèque de tournoi . Un exemple: si vous ne programmer que la séquence 1. e2-e4 c7-c5, *Mephisto* jouera seulement 1. e2-e4 avec les Blancs alors qu'avec les Noirs il répondra à 1. e2-e4 par la défense sicilienne. La bibliothèque de tournoi rend de grands services lors d'un tournoi, d'autre part si vous connaissez le prochain adversaire de *Mephisto*, vous pouvez adapter en conséquence le choix de l'ouverture.

3.2.2 Analyses et échecs par correspondance

Lorsque vous désirez **analyser** des positions ou des parties, activez le mode 2JOU. Vous pouvez à volonté y jouer des séries de coups. Bien que l'ordinateur se trouve en phase d'attente, il se comporte au niveau du menu d'information comme s'il était en phase de calcul. Cela signifie que vous n'avez pas besoin de lancer le processus de réflexion au moyen de ORDIJ, mais que vous pouvez constamment voir les informations qui sont importantes pour vous. Vous devez simplement veiller à ne pas sélectionner un niveau de jeu qui affaiblisse la puissance du programme (niveaux de mat, niveaux

débutants ou handicap). Pour pouvoir mieux gérer vos analyses, vous devriez programmez votre menu d'information. Il serait par exemple judicieux de supprimer l'affichage des lignes 3 et 4.

Une fois que vous avez procédé à ces réglages, l'analyse d'une partie devient très simple: vous jouez les coups l'un après l'autre sur l'échiquier tout en voyant constamment à l'affichage les informations dont vous avez besoin. Vous n'avez plus besoin d'activer une seule touche, sauf si vous voulez reprendre un coup, dans quel cas vous devrez appuyer sur **CL** avant de continuer votre jeu.

Encore une remarque concernant l'analyse proprement dite: regardez également quel est le coup qui est en train d'être calculé. S'il s'agit du premier coup de la variante principale (donc le plus fort coup trouvé jusqu'ici), vous attendez que le coup suivant soit calculé. Si l'ordinateur passe un temps inhabituellement long à calculer un coup qui se trouve vers la fin de la liste des coups, vous devriez également laisser l'ordinateur calculer jusqu'au coup suivant. Dans les deux cas, il y a une probabilité relativement élevée que quelque chose soit modifié à la valeur de la position ou à la variante principale. Dans tous les cas, il est toujours bon de laisser l'ordinateur calculer jusqu'à ce que tous les coups aient été analysés à une certaine profondeur.

Si vous jouez aux **échecs par correspondance**, vous avez en plus de l'analyse un problème de gestion des parties. Si vous jouez un grand nombres de parties parallèlement (et que vous les mémorisez dans la mémoire permanente), il peut arriver que votre mémoire soit tout à coup pleine. Pour éviter que cela se produise, voici quelques conseils: vous économisez de la place mémoire en sauvant vos parties avec un numéro entre 21 et 50. Vous économisez également de la place, si vous mémorisez uniquement la position finale au lieu du jeu complet. Pour mémoriser une partie sous forme de position, rappeler la partie en question, accédez au sous-menu PROB, activez INVER, soulevez une pièce pour la reposer ensuite. Sauver une deuxième fois la partie avec le même numéro, ce qui effacera la partie mémorisée en premier. Ce procédé vous permet d'économiser beaucoup de place, surtout pour les parties longues. Il est évident que si vous mémorisez une partie de la manière décrite ci-dessus, vous perdez la séquence des coups de cette partie.

3.2.3 Problèmes de mat

Mephisto peut également très vite résoudre un problème. Un problème jusqu'au mat en quatre coups est généralement résolu en quelques secondes. Des problèmes avec beaucoup de coups peuvent nécessiter bien plus de temps de réflexion. Vous pouvez faire chercher un mat jusqu'à 16 coups. Si vous désirez résoudre des problèmes de mat avec votre *Mephisto*, vous devriez tenir compte des points suivants:

- Aux niveaux de mat, l'ordinateur n'est pas en mesure de jouer des coups pour le camp adverse. Si vous souhaitez ceci, vous devez changer de niveau de jeu avant chaque coup de l'adversaire. Vous devez ensuite sélectionner le niveau de mat directement inférieur afin de trouver le deuxième coup de la solution.
- Si l'ordinateur ne trouve pas de mat dans le nombre de coups indiqués, vous verrez un message correspondant à l'affichage (PAS DE MAT/PRESSEZ 1 TOUCHE). Vérifiez dans ce cas si vous avez bien introduit la position, si vous avez donné le trait au bon camp et si vous avez sélectionné le bon niveau de mat. Si vous aviez tout fait juste, cela signifie vraisemblablement que votre problème de mat est incorrect.
- Vous avez la possibilité de demander à *Mephisto* de trouver une **variante de solution**. Au lieu d'exécuter le coup sur l'échiquier, vous activez la fonction pour variante de coup. S'il existe une deuxième solution, celle-ci sera indiquée. Si ce n'est pas le cas, vous obtiendrez un message en conséquence.

- Dans certains cas, il peut être utile de faire calculer les problèmes de mat non pas au niveau de mat correspondant, mais au niveau infini. C'est surtout dans les cas où le mat n'est atteint qu'après de longues séries d'échecs, que ceci peut sensiblement réduire le temps nécessaire pour trouver une solution. Mais il ne faut pas oublier qu'à ce niveau *Mephisto* n'indiquera pas forcément le mat le plus rapide, mais celui qu'il trouve en premier. Si vous utilisez dans ce cas la fonction de variante, il est bien possible que la bonne solution sera affichée comme deuxième alternative ou même plus tard.

3.2.4 Tournois d'échecs

Si vous désirez participer à un tournoi avec votre *Mephisto* (ou juste pour vous entraîner), il y a quelques points dont vous devriez tenir compte. Normalement on joue 40 coups en 2 heures puis ensuite 20 coups en une heure. Ceci correspond au niveau TOURN 00. Si aucun des niveaux de jeu préprogrammés ne devait convenir, vous pouvez définir vous-même un niveau de jeu adéquat à l'aide du niveau de jeu programmable.

De plus, nous vous conseillons, selon les besoins, d'activer les options suivantes dans le menu des options:

*INVER	ON	seulement si *Mephisto* joue avec les Noirs
*BIBLI	TOURN	active la bibliothèque de tournoi
*BIBLI S	HUMAIN	style de bibliothèque HUMAIN.
*LIBRAIRI	OFF	seulement si vous avez programmé vos propres variantes
*AJ.TEMPS	ON	possibilité d'ajuster l'horloge interne par rapport à la pendule officielle (important!)
*DELAI OP	ON	allouer 15-20 secondes de temps de manipulation (important!)

Une autre fonction bien utile dans ce menu est le facteur de «match nul». Comme règle de base souvenez-vous que vous devriez choisir une valeur d'autant plus élevée que l'adversaire est faible. Si vous avez affaire à des adversaires très forts, vous devez choisir une valeur basse. Contre un joueur avec un classement Ingo de 200 par exemple, il serait bon de positionner ce facteur à +0.75.

D'autre part, il peut être très utile de programmer l'affichage comme il vous semble bon. Pendant la phase de calcul il est souvent très intéressant de voir l'horloge de l'ordinateur ainsi que la valorisation de position. Vous pourrez ainsi aussi voir immédiatement quel est l'avis de *Mephisto* au cas où votre adversaire offre le match nul.

Vous devriez éviter de faire des réglages qui affaiblissent la force de jeu de votre ordinateur. Lorsque vous sélectionnez un niveau de tournoi ou le niveau programmable, ces options sont remises à leur valeur par défaut, ce qui fait que vous n'avez plus à vous en soucier.

3.3 Sources d'erreur possibles

Nous espérons que vous ne rencontrerez pas de problèmes dans le maniement de votre *Mephisto*. Pour le cas où vous auriez néanmoins des problèmes, nous vous indiquons ci-après les sources d'erreur les plus fréquentes:

- **L'ordinateur n'accepte plus de coups.**

  Assurez-vous qu'aucune LED ne soit allumée (bien mettre en place les pièces sur leurs cases ou procéder à la vérification de position). Appuyer deux fois sur **CL.** L'affichage clignote; attendez que l'ordinateur joue son coup.

- **Vous ne pouvez pas commencer une nouvelle partie, bien que toutes les pièces soient en position initiale.**

  Appuyer deux fois sur **CL**, soulevez une pièce pour la reposer ensuite. Sélectionnez NOUVP dans le menu principal et assurez-vous qu'aucune LED ne soit allumée.

- **L'ordinateur joue des coups irréguliers.**

  Procéder à une vérification de position. Rejouez la partie en mode mémoire (MEMO). Vous avez probablement interverti deux pièces à un certain moment.

- **L'ordinateur ne résout pas un problème de mat.**

  S'il vous semble qu'il calcule pendant une «éternité», cela peut être dû au fait qu'il lui faut énormément de temps pour résoudre des problèmes de mat comportant beaucoup de coups. Contrôlez la profondeur de calcul dans le menu d'information. Si vous obtenez le message PAS DE MAT, vérifiez que vous ayez sélectionné le bon niveau de jeu et que le trait appartienne au bon camp. Procédez également à une vérification de position.

Assurez-vous chaque fois que vous n'avez pas commis une des **erreurs** répertoriées ci-dessous:

- **Vous avez mal lu l'affichage.**
- **Vous avez essayé de jouer un coup, alors que l'ordinateur ne se trouvait ni dans le menu principal ni dans le menu d'information.**
- **Vous n'avez pas bien soulevé vos pièces en les déplaçant (veillez à ne pas les traîner par-dessus l'échiquier).**
- **Vous n'avez pas bien déposé votre pièce sur la case d'arrivée.**
- **Lors d'un roque, vous avez déplacé la Tour en premier.**
- **Lors d'un coup en passant, vous avez oublié de retirer le Pion de l'échiquier.**
- **Les pièces sont mal placées et cachent les LED.**
- **Vous avez déplacé des pièces au cours de la partie (pour analyse) sans les remettre ensuite à leur bonne place.**
- **Vous essayez de jouer une partie alors que vous avez sélectionné un niveau de mat.**

Si vous deviez rencontrer un problème que vous ne pouvez pas résoudre à l'aide des indications ci-dessus, veuillez vous adresser à votre revendeur ou à notre service d'assistance téléphonique avant de vous décider à nous retourner votre appareil pensant qu'il s'agit d'un défaut! Dans la plupart des cas, on pourra vous dépanner.

3.3.1 Le test de fonctionnement de *Mephisto*

Une autre mesure que vous pouvez envisager lorsque vous rencontrez un problème est de vous assurer que votre *Mephisto* fonctionne correctement. Pour cela, vous pouvez exécuter le programme de test ci-dessous.

Mettez les pièces en place en position initiale, allumez l'ordinateur et attendez que *Mephisto* affiche le menu de départ:

```
CONT   NOUVP  R.A.Z.
  Mephisto Vancouver
```

Activez R.A.Z, après quoi l'affichage indiquera:

```
------------------
01 *JOUEZ
```

Appuyez sur **CL** pour revenir au menu principal:

```
INFO    ORDIJ   ALTER
MEMO  NOUVP  NIV.
```

Activez NIV. et sélectionnez le niveau NORML 02. Confirmez avec **ENT** puis retournez au menu principal avec **CL**.

Jouez maintenant le coup suivant sur l'échiquier (en partant de la position initiale): 1. g2-g4, *Mephisto* répondra par d7-d5. Vous jouez ensuite 2. f2-f3, *Mephisto* réfléchira quelques secondes, puis répondra par e7-e5. Jouez alors 3. h2-h3, après quoi *Mephisto* vous mettra échec et mat avec le coup Dd8-h4+.

```
03 H2-H3      D8-H4+
04 MAT
```

Si *Mephisto* fait tout cela correctement, on peut au moins admettre que le programme fonctionne correctement.

Il est clair qu'en cas de défaut technique notre service clientèle est à votre disposition pour vous dépanner. Dans un tel cas, nous vous prions de bien noter la partie ou la position où l'erreur s'est produite. Signalez-nous également le cas où *Mephisto* se comporterait différemment que nous venons de le décrire dans le test de fonctionnement.

Plus vous avez relevé d'informations (coups, entrées, niveaux, etc.), plus vous nous facilitez la tâche lors du dépannage. Sans ces informations il est parfois très difficile voire impossible de reproduire l'erreur rapportée et donc de vous aider.

3.4 Spécifications techniques

Microprocesseur:	Motorola 68000 pour le ***Mephisto Vancouver* 16 bits** Motorola 68020 pour le ***Mephisto Vancouver* 32 bits**
Fréquence d'horloge:	12 mégahertz (MHz)
Mémoire pour programme:	128 Koctets de ROM
Mémoire de calcul:	512 Koctets de RAM pour le ***Mephisto Vancouver 16 bits*** 1024 Koctets de RAM pour le ***Mephisto Vancouver 32 bits***
Mémoire permanente:	possibilité de mémoriser de manière permanente environ. 1'000 coups d'ouverture personnels ainsi que 50 parties environ (même lorsque l'appareil est hors tension).
Affichage:	affichage matriciel (5 x 8 points) à cristaux liquides de 32 positions
Dialogue avec l'ordinateur:	système de dialogue par menus avec 4 touches à flèche et deux touches de fonction
Programme:	le module est échangeable ou peut être reprogrammé. Stratégie lambda (mélange récent des stratégies Shannon A et B) avec un savoir échiquéen très vaste et une reconnaissance de modèles pour structures de Pions. Vaste bibliothèque d'ouvertures avec près de 17'000 variantes et plus de 150'000 demi-coups. Reconnaît automatiquement les suites de coups et les inversions de couleur. Contient un grand nombre de stratégies de fin de jeu.
Niveaux de jeu:	10 niveaux de jeu normaux 10 niveaux de tournoi avec différentes limites de temps 17 niveaux de problème de mat en 1-16 coups 30 niveaux de profondeur de calcul 1 niveau infini (calcule pratiquement éternellement) 10 niveaux pour débutants (commettent des erreurs) 10 niveaux à handicap (s'adaptent au temps de réflexion de l'adversaire) 10 niveaux pour parties éclair («blitz») avec horloge «countdown» 1 niveau de jeu programmable permettant un temps de réflexion quelconque
Pendule:	4 temps ou horloge «countdown».
Alimentation électrique:	bloc secteur HGN 5004 A.